VAE VICTIS

LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

N° 16
SEPTEMBRE-OCTOBRE 1997
39 FF - 285 FB

POUR L'EMPEREUR !
Règles complètes
Premier Empire

JEU FIGURINES

SECTION D'ASSAUT
Les GIs débarquent

JEU HEXAGONES

JEU COMPLET dans ce numéro

JEUX STRATÉGIQUES
Comment y jouer

INDOCHINE 1946-1954

EN POINTE TOUJOURS !

M 3360 - 16 - 39,00 F - RD

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

ORDRE DE BATAILLE

SEPTEMBRE OCTOBRE 1997 N° 16

CALENDRIER 4
Toutes les manifestations des prochains mois

REGLES 6
Pour l'Empereur !
Règles Ier Empire

ANALYSE 16
Les jeux stratégiques
De l'antiquité à nos jours

EXTENSION 19
Le Grand Cirque
Les bombardiers

SCENARIO 20
Un prince dans l'étau
Scénario ASL

ART DE LA GUERRE 22
Les croisades
Milites Christi

CAMPAGNES 28
Les paras en Indochine
De Marion à Hirondelle

REGLES 40
En pointe toujours
Eléments de terrain

ANALYSE 42
Combat moderne (2)
L'échelle opérationnelle

EXTENSION 44
Section d'assaut,
les Américains

COUP DE MAIN 51
Le soclage
des figurines

NOUVEAU ! 52
Jeux sur carte,
toutes les nouveautés

ANALYSE 56
Rapid Fire
La Seconde Guerre facile

NOUVEAU ! 57
La bibliothèque stratégique,
toute l'actualité littéraire

NOUVEAU ! 58
Conflits en vidéo,
la guerre presse-bouton

NOUVEAU ! 62
Du 6 mm au 25 mm,
la parade des miniatures

ENCART-JEU ... et le JOURNAL DE MARCHE

EN POINTE TOUJOURS *(au dos de la carte)* 29
notre jeu central complet avec règles, carte et planche de pions
(la carte et la planche de pions, en encarts non foliotés entre les pages 34 et 35, font partie intégrante de *VaeVictis*)

Directeur de la publication et de la rédaction :
François Vauvillier.
Administrateur général : Yves Jobert.
Directeur de la rédaction délégué : Jean-Marie Mongin.
Rédacteur en chef : Théophile Monnier.
Rédacteur en chef adjoint : Nicolas Stratigos.
Maquettes : Jean-Marie Mongin et Nicolas Stratigos .
Rédaction : Gil Bourdeaux, Dominique Breffort, Yves Buffetaut, Christophe Camilotte, Philippe Charbonnier, Marc-Antoine Colin, Jean-François Colombet, Yves Debay, Antoine Demetz, Morgan Gillard, Patrick Lesieur, Eric Micheletti, Philippe Teulé, Jean-Louis Viau.
Principaux collaborateurs : Fabrice Aufort, Jean-Luc Béchennec, Didier Bourgeois, Frédéric Bey, Christophe Caillaud, Jean-Luc Chaulet, Laurent Henninger, Jean-Philippe Imbach, Omar Jeddaoui, Pierre Laporte, Stéphane Martin, Yves Martin, Luc Olivier, Antoine Plait, Olivier Saint-Lot, Dominique Sanches.

SERVICE DE PUBLICITÉ ET PROMOTION :
Directeur de publicité : Jean-Claude Piffret. Tél. : 01.40.21.18.23.
Chef de publicité : Stéphane Marignac. Tél. : 01.40.21.18.28.
Secrétaire de publicité : Sandra Villermois.Tél. : 01.40.21.17.94.
Assistante graphiste : Géraldine Mallet.Tél. : 01.40.21.18.22.
ABONNEMENTS, RÉDACTION, PUBLICITÉ :
Histoire & Collections,
5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11.
Tél. : 01.40.21.18.20. Fax. : 01.47.00.51.11
Tarif : 1 an (6 numéros) : France : 195 F.
Union européenne et autres pays : 235 F.
Vente en kiosque : par NMPP.
Modif et réassort : par MEP, tél. :01.42.56.12.26.
Vente au détail : Armes & Collections, 19, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : 01.42.56.12.26.
Distribution aux points de vente spécialisés en France : Oriflam, 132, rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz. Tél. : 03.87.63.96.69.

VaeVictis est un bimestriel publié par *Histoire & Collections*, SARL au capital de 600 000 F. Principaux associés : François Vauvillier (gérant), Yves Jobert, Jean Bouchery.

DISTRIBUTION À L'ÉTRANGER
● **Editeur responsable pour la Belgique :** Promotion Soumillion, avenue Fr. van Kalkenlaan, 9. 1070 Bruxelles. Tél. : 02/555.02.01. Fax : 02/555.02.09.
Abonnements :
6 numéros : 1 300 FB + 150 FB de port *(au lieu de 1710 F)*
12 numéros : 2 500 FB + 295 FB de port *(au lieu de 3 420 F)*
● **Italie :** Tuttostoria, Ermanno Albertelli Editore. Via S. Sonnino, 341, 43100 Parma.
Numéro de commission paritaire : en cours.
● Photocomposition intégrée *PowerMacIntosh 7200.*
● Flashage et photogravure : *SCIPE.*
● Impression : *NIC.*
© Copyright 1997. Reproduction interdite sans accord écrit préalable.

EDITORIAL

UN NUMÉRO D'EXCEPTION

Ce numéro 16 de *VaeVictis* est particulièrement important. Il comprend en effet deux projets qui nous tiennent à cœur et qui, nous l'espérons, seront amenés à connaître des développements réguliers. Tout d'abord, notre jeu en encart, sur le thème de la guerre d'Indochine, est le premier volet d'un système tactique complet sur les combats modernes (1946 à nos jours). *En pointe toujours* (d'après la fière devise des bataillons de choc, voir ci-dessous) se veut donc très ambitieux, car les possibilités de scénarios et d'extensions sont innombrables.

Comme avec *Advanced Squad Leader*, nous avons ainsi opté pour une présentation rationnelle des scénarios, sous forme de fiche, ce qui permettra facilement d'en publier de nouveaux. A ce titre, les lecteurs sont d'ores et déjà invités à nous proposer des scénarios de leur création, en respectant autant que possible les modèles présentés dans ce numéro, maquette et insertion des pions mises à part. Evidemment, les pions et le thème sont pour l'instant « limités » à l'Indochine alors que, à n'en pas douter, nos lecteurs imaginent déjà les multiples possibilités offertes et qui n'ont jamais pu voir le jour. Mais tout viendra en son temps et les combats dans les rizières et les collines de l'« Indo », de 1946 à 1954, sont nombreux et variés. Cela d'autant plus que nous souhaitons publier, aussi vite que possible, les premières règles de blindés et d'armes lourdes, la difficulté étant de le faire sans empiéter sur la place nécessaire au jeu en encart. Toujours ce manque de place !

Le second projet de ce numéro traite d'une des plus glorieuses pages de l'histoire militaire française, et *Pour l'Empereur* ! est une règle complète pour le jeu avec figurines, sur le thème du Premier Empire. Certes, les règles en français sur l'Empire ne manquent pas et elles sont la plupart de très bonne qualité, mais elles apparaissent souvent comme l'affaire de spécialistes. Basée en partie sur des mécanismes de jeu inspirés de *DBM* — ludique et moins déterministe —, nous souhaitons que cette règle attire un public qui ne pratiquait pas cette période jusqu'ici. Enfin, même si elle n'est pas une vraie règle d'initiation, *Pour l'Empereur !* reste relativement simple.

L'épopée impériale, le combat moderne... une fois encore, nous espérons susciter l'engouement pour ces périodes et ces jeux. Faites-nous part de tous vos commentaires, et bonne rentrée !

Théophile Monnier

EN POINTE TOUJOURS

La route vers l'inconnu
Est toujours bienvenue
Le but est devant nous, braquons les armes !
Plus rien ne compte plus,
La défaillance exclue,
Pour nous c'est le devoir, pour vous les larmes !

Refrain

L'heure a sonné, adieu belles filles
Nous repartons vers d'autres destins
Loin du pays, loin de la famille
Nous nous allons par les chemins
Le cœur léger, avec un sourire
Les yeux fixés sur l'horizon
Les compagnies en marchant s'entr'admirent
Chantons encore à pleins poumons :
En pointe toujours, ce cri nous appelle
Nous sommes ici taillés d'un bloc.
Tous en avant ! Adieu ma belle
Adieu du bataillon de choc !

Debout ! les volontaire
Chasseurs et légionnaires
Les parachutes sont prêts pour l'aventure
Le sous-marin attend,
Ne perdons pas de temps,
Restons unis et la victoire est sûre.

En pointe toujours *est le chant des bataillons de choc, formés à partir de 1943 (bataillon de choc proprement dit, commando d'Afrique, de France, du lycée Janson de Sailly, etc.). Après la guerre, deux bataillons parachutistes de choc sont formés (1er BPC et 11e BPC) et combattent en Indochine et Algérie. Ils sont amalgamés, puis dissous en 1963. Aujourd'hui, le centre national d'entraînement commando conservent les traditions des « choc ».*

En partie basse de couverture :
Toujours à la pointe du combat, portant la guerre sur les arrières de l'ennemi ou défendant héroïquement postes de jungle et pitons, parachutistes, légionnaires, commandos et chasseurs de l'armée française affrontent les Vietminh. Cette illustration évoque les opérations aéroportées de l'année 1950, qui voit les forces combinées françaises enregistrer quelques beaux succès contre les communistes. Les tenues camouflées proviennent encore, à cette époque, des stocks américains ou britanniques, avant l'introduction de la célèbre tenue léopard en 1953.
Dessin de Giuseppe Rava (et en médaillon, le légendaire Bigeard, chef du 6e BPC !)

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

RALLIEZ-VOUS A L'ETENDARD DE VAEVICTIS !

ABONNEZ-VOUS, REABONNEZ-VOUS !

En bénéficiant toujours de 6 numéros pour le prix de 5, et d'une petite annonce gratuite !

Bon à découper (ou photocopier) et renvoyer avec votre règlement à

HISTOIRE & COLLECTIONS
5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11
Tél. : 01.40. 21. 18. 20 – Fax : 01.47. 00. 51. 11

● **JE M'ABONNE (ou me réabonne) POUR UN AN A *VAEVICTIS***
Pour 6 N^os (à partir du N° 17) ❒ **195 F (France)** ❒ **235 F (autres pays)**

● **JE SOUHAITE RECEVOIR LES ANCIENS NUMEROS**
N° 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15 ..... **39 F chaque**

● **RELIURES** (pour 12 numéros), **99 F pièce franco** ..... F

● **Ci-joint mon règlement de** ..... FF

par ❒ **Chèque bancaire** ❒ **Mandat**

❒ **Carte bancaire n°** |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

expirant en |_|_| |_|_| ***Signature :***
mois *année*

Nom..... Prénom .....
Adresse .....
.....
.....
Ville ..... Code Postal .....

S'il s'agit d'un réabonnement, ou sii vous êtes déjà un fidèle d'Histoire & Collections, merci de préciser votre numéro d'abonné/client (voir en haut à droite de l'étiquette-adresse). N° .....

VOTRE PETITE ANNONCE

● **Gratuite** pour les abonnés *(si vous êtes déjà abonné, joindre seulement votre dernière étiquette-adresse avec votre PA)*

RUBRIQUE
❒ Recherche de partenaires
❒ Vente/achat de jeux, figurines ou matériels
❒ Clubs et associations
❒ Divers
❒ Professionnels (forfait de 150 F, annonce encadrée)

50 F ***la petite annonce si vous n'êtes pas abonné***

LE CALENDRIER DES STRATÈGES

POUR cette rentrée 1997, les associations rivalisent de dynamisme pour organiser conventions et compétitions. Quel programme !

● 3e trophée Olbia, 30 et 31 août, à Hyères (83)

Le 3e trophée Olbia — tournoi *DBM* sur livre 1 et 2 — se déroulera les 30 et 31 août dans le cadre prestigieux du casino des Palmiers à Hyères, dans le Var. Les organisateurs ne ménagent pas leurs efforts pour faire de ce trophée un « classique » pour le sud de la France. En plus du tournoi *DBM*, une poule *DBR* est également proposée.

Contact : Frédéric Durand, au 04 94 67 11 56, ou Jacques Bertolotti, au 04 92 91 72 72.

Lieu : casino des Palmiers, Hyères (83)

● Trophée François Ier, 20 et 21 septembre, à Villebarou (41)

Le club Le démon du jeu et la mairie de Villebarou (près de Blois) organise pour la première fois un trophée François Ier, les 20 et 21 septembre. Il s'agit d'un trophée ***DBM*** en deux poules (antique et médiévale) comptant pour le championnat de France.

Inscriptions : Christophe Epiais, 5, rue de la Playe, 41000 Villebarou. Tél. : 02 54 74 24 99. 30 F membre FFJH, sinon 50 F.

Lieu : maison des associations de Villebarou (41).

● Fête Napoléon de Déols (36), 20 et 21 septembre

La ville de Déols organise les journées Napoléon les 20 et 21 septembre. Toute la localité se transformera en camp de la Grande armée, avec reconstitution en uniforme, bivouacs et batailles. Même si le jeu d'histoire n'est normalement pas présent à cette manifestation, les amoureux de l'Empire pourront réaliser un vrai voyage dans le temps.

Contact : Martine Carpentier, mairie de Déols, tél. : 02 54 34 19 14 (poste 124).

● Salon international du modélisme, 26 au 28 septembre, à Bordeaux

Dans le cadre du salon international du modélisme de Bordeaux-Lac, le club des Aigles de Vésone propose des initiations et démonstrations au jeu d'histoire, sur *Premier Empire* et *Kadesh* (25 mm). Les décors de ces animations devraient être splendides.

Lieu : stadium vélodrome, Bordeaux-Lac.

AUX ARMES !

Tenez-nous informé (par lettre, fax ou téléphone) de l'organisation de tous championnats, tournois, conventions, rencontres, etc. ainsi que des résultats des tournois, accompagnés de photos si possible.

VaeVictis : 5 av. de la République, 75541 Paris Cedex 11. Tél. : 01 40 21 18 20. Fax : 01 47 00 51 11.

● 8e festival des jeux de l'esprit, 11 et 12 octobre, à Grenoble

Dans le cadre du 8e festival des jeux de l'esprit de Grenoble, le club AMM organise deux animations sur le jeu d'histoire. Tout d'abord, un tournoi sur ***Command Decision*** (Seconde Guerre mondiale) au 1/300, situé à l'automne 1944 ; ensuite, un championnat ***DBM*** en double (général en chef + allié fiable). Les armées *DBM* seront tirées des livres 2 et 3 (sauf Espagnols féodaux).

Contact : Alain Bérard (*DBM*), tél. : 04 76 75 86 96 (avant le 15 sept.) ou Loïc (*Command*), tél. : 04 76 62 95 78.

Lieu : salle Alpes Congrès, Grenoble.

● Sedan Ramma 97, 11 et 12 octobre, à Sedan (08)

Le rendez-vous d'automne des modélistes et maquettistes en Ardennes accueille pour la première fois un espace jeu d'histoire, les 11 et 12 octobre à Sedan. Tous les clubs souhaitant présenter une animation peuvent contacter les organisateurs.

Rens. : Guy Vautier, 21A, rue Barré Faillon, 08200 Sedan Tél. : 03 24 27 28 64.

Lieu : espace sportif du Lac lycée Pierre Bayle, Sedan.

● 3e coupe de France Les Aigles, 18 et 19 octobre, près de Lyon

Le club des Aigles lyonnaise organise la coupe de France sur la règle ***Les Aigles***, les 18 et 19 octobre, à Saint-Symphorien d'Ozon, à 15 km de Lyon, avec une poule 15 mm et une poule 25 mm.

Inscriptions : Patrice Kedzia, 34, rue du docteur Ollier, 69100 Villeurbanne. Tél. : 04 72 65 64 21. 100 F l'inscription.

Lieu : espace rencontre l'Orangerie, Saint-Symphorien d'Ozon.

● XIVe championnat de France de jeu d'histoire, 18 et 19 octobre, à Boulogne-Billancourt

Après *Champs de bataille* l'année dernière, le championnat de France de jeu d'histoire sur carte est organisé cette année sur le jeu *Eckmühl*, édité par Azure Wish. Le championnat, grand rendez-vous de tous les compétiteurs depuis de nombreuses années, se déroulera les 18 et 19 octobre à la mairie de Boulogne-Billancourt. Qui remportera le titre envié de champion de France cette année ? Ne manquez pas ce rendez-vous d'importance !

Cet événement est également l'occasion de plusieurs autres animations : championnat de France de *Diplomatie*, *Magic*, divers jeux de société, démonstration de jeu d'histoire avec figurines. L'entrée à la mairie (hors tournois) est gratuite.

Lieu : mairie de Boulogne-Billancourt (92).

Inscriptions et rens. : Laurent Garbe, 11bis, rue Angélique Vérien, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 01 46 24 47 18. 60 F l'inscription (80 F après le 14 juillet). Des jeux pourront être fournis sur place mais il préférable que les participants au championnat viennent avec leur propre jeu.

● Rencontres ASL de Montgeron (91), 25 et 26 octobre

Championnat ***ASL*** de référence, les rencontres de Montgeron se dérouleront les 25 et 26 octobre. Tous les fanatiques d'*Advanced Squad Leader* sont les bienvenus !

Inscriptions : Nicolas Jan, tél. : 01 48 8516 69, Arnaud Leclerc, tél. : 01 69 58 63 35.

Lieu : ferme de Chalandray, 101, av. de la République, 91230 Montgeron (accès RER C, Montgeron).

● Tournoi *DBM* La porte épique, 25 et 26 octobre, Aniche (59)

Un tournoi *DBM* est organisé à Aniche, les 25 et 26 octobre (toutes listes).

Contact : J.-C. Sarot, tél. : 03 27 92 64 27, ou A. Tricoteaux, tél. : 03 27 49 83 36. 100 F l'inscription.

Lieu : salle Schmidt et Jaurès, Aniche (59) (repas compris).

● 11e trophée Vercingétorix, Giat (63), 1er et 2 novembre

L'AJC de Chamalière organise son fameux trophée Vercingétorix les 1er et 2 novembre, à Giat, pendant le week-end de la Toussaint, sur la règle *DBM* (avec une poule antique et une poule médiévale). Venez disputer le bouclier arverne et l'écu d'Auvergne !

Lieu : salle polyvalente de Giat (60 km à l'ouest de Clermont-Ferrand)

Rens. : Alain Paris, 37, rue Verdier de la Tour, 63670 Le Cendre. Tél. : 04 73 84 12 90.

● Reconstitution de la bataille de Wagram, à Lille, le 8 novembre

Une grande reconstitution avec figurines de la bataille de Wagram (6 juillet 1809) est organisée à la faculté de Droit de Lille, le 8 novembre, par le club Ludomania. La matinée sera consacrée à une conférence sur les enjeux de Wagram, suivie de la reconstitution, avec des initiations l'après-midi.

Lieu : 1, place Déliot, amphithéâtre de prestige, faculté de Droit, Lille.

Contact : Antoine Rosselle, 211 rue des Fusillés, 59493, Villeneuve d'Ascq.

Par ailleurs, le club Ludomania représentera cette reconstitution le 22 novembre, à la salle des fêtes d'Attiches (59). **Contact** : Lionel Droin, 81, rue du faubourg de Cambrai, 59300 Valenciennes. Tél. : 03 27 30 97 88.

● Crisis 97, 29 novembre, à Ekeren (Belgique)

Nos amis flamands du club Tin Soldiers d'Antwerp organisent Crisis 97, une journée dédiée au jeu d'histoire, à Ekeren, le 29 novembre. Au programme : peinture de figurines, compétitions et exposants divers.

Rens. : Tony Wan, Scheyvaertslaan 59, B-2180, Ekeren, Belgique. e-mail : willie@glo.be

Lieu : Recreatiecentrum de Mix, Leugenberg 189, Ekeren.

LE MONDIAL DU JEU 1997

Une manifestation entièrement destinée à toute les formes de jeu (histoire, fantastiques et simulation) se tiendra du 31 octobre au 2 novembre 1997 à Paris, au centre international de l'Automobile de Pantin (porte de Pantin).

Sur un espace de 3 000 m², on trouvera tout ce qui constitue l'essentiel pour assouvir sa passion du jeu (jeux d'histoire ou situés dans des univers imaginaires et jeux de rôle), sans oublier les jeux de cartes (*Magic*) et les jeux sur informatique.

Constitué comme un grand espace ludique et commercial, ce salon comportera de nombreuses animations, des zones de démonstrations, des concours, des projections, des films, des conférences par des concepteurs de jeux, un espace associatif, etc. C'est donc un événement exceptionnel qui s'annonce !

Le Monde du jeu : du mercredi 31 octobre au dimanche 2 novembre, au centre international de l'Automobile, 25, rue Estienne d'Orves, 93 Pantin. Ouvert de 10 h à 19 h. Prix d'entrée 50 F.

Pour toutes informations : Mond'Expo, 14, rue Lesault, 93500 Pantin. Tél. : 01 49 91 75 00. Fax : 01 49 91 75 01.

avec le même système de règles

de la campagne ...la plus Triomphale...

Système opérationnel
1 pion=1 régiment
1 hexagone=environ 1 km
complexité : simple pour les règles de base, intermédiaire pour les règles avancées.

scénarios
a campagne
3 cartes couleur
2 planches de pions
l livret de règles
l calendrier de jeu
l tableau de déplacements hors-carte
l table de combat

2 scénarios
-la campagne
* 3 cartes coul
* 2 planches de
* 1 livret de règl
* 3 ordres de bat
* 1 tableau des pertes de moral
* 1 tableau de déplacements hors-carte
* 1 table de combat

...à la défaite Ultime

TILSIT ÉDITIONS

En vente chez votre revendeur habituel. Info tel. TILSIT Éditions : 01 69 79 69 20 -Franc

u par correspondance en retournant ce bon de com-
ande dûment complété (à TILSIT Éditions, 37 route
Versailles 91160 CHAMPLAN), muni de votre règle-
ent par chèque bancaire à l'ordre de TILSIT Éditions.

JE SOUSSIGNÉ

NOM PRÉNOM

ADRESSE

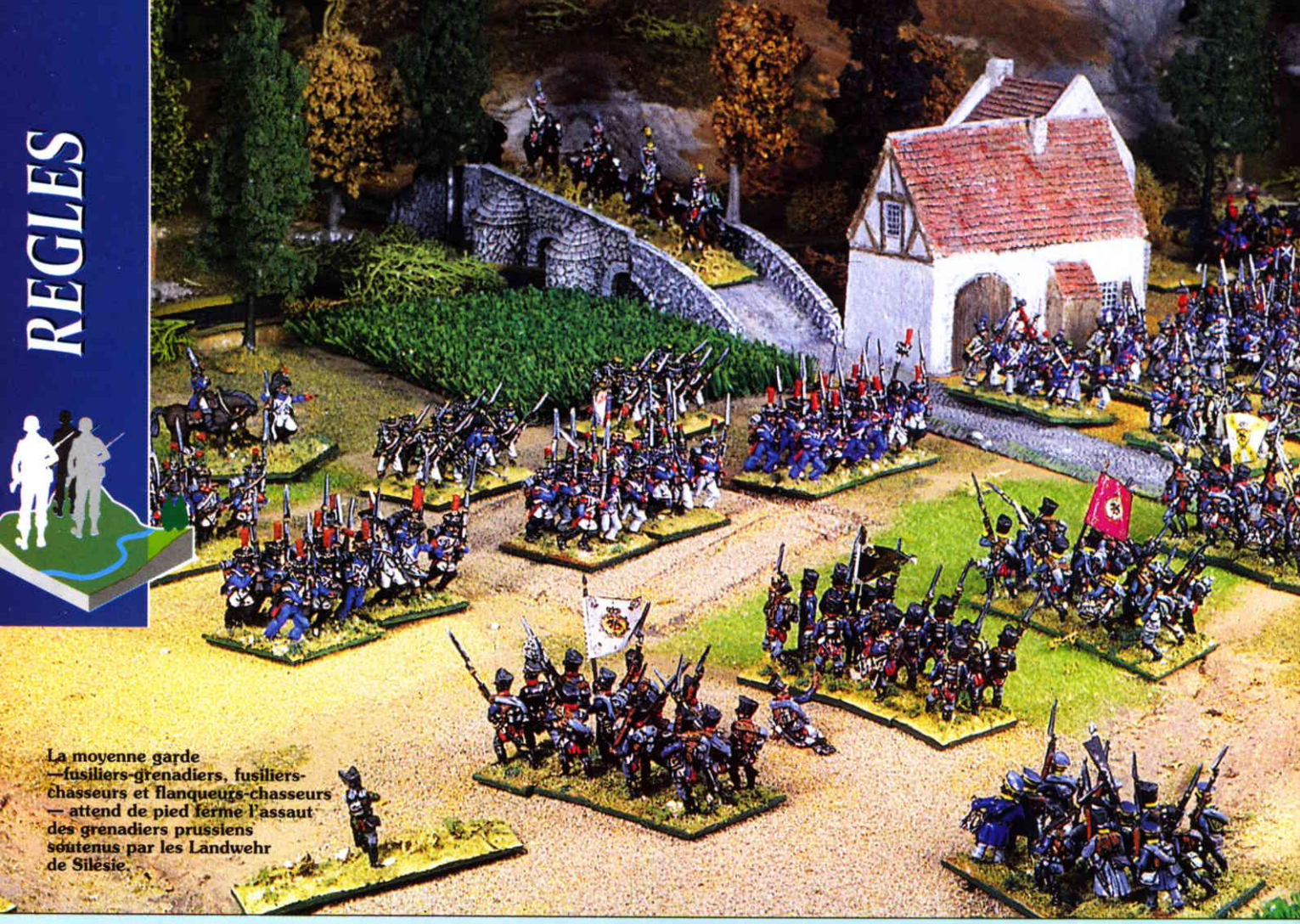
CP VILLE

COMMANDE par le présent document

☐ exemplaire(s) de IÉNA 1806 au prix unitaire de 290F + 30F de frais de port et d'emballa

☐ exemplaire(s) de WATERLOO 1815 au prix unitaire de 290F + 30F de frais de port et d'

ffre valable en France métropolitaine dans les limites des stocks



La moyenne garde — fusiliers-grenadiers, fusiliers-chasseurs et flanqueurs-chasseurs — attend de pied ferme l'assaut des grenadiers prussiens soutenus par les Landwehr de Silésie.

POUR L'EMPEREUR !

Règles par
Jean-Philippe IMBACH

Règles pour figurines Premier Empire

DEPUIS sa parution, *VaeVictis* a proposé de nombreuses règles de jeu d'histoire avec figurines, sans pour autant aborder une des périodes les plus prestigieuses de notre histoire militaire : l'Empire. Cette lacune est enfin comblée et vous pouvez à votre tour suivre les pas du « Petit Caporal », du soleil d'Austerlitz au crépuscule de Waterloo.

Pour l'Empereur ! permet de simuler des combats où chaque joueur manœuvre l'équivalent de quelques divisions ou un corps d'armée de taille raisonnable. L'échelle préconisée pour les figurines est le 15 mm pour celles en plomb et le 20 mm (ou 1/72) pour celles en plastique.

Chaque joueur doit se munir d'un mètre (gradué en centimètres), de deux dés à six faces (notés d6 par la suite) de couleurs différentes et de trois dés de moyenne (notés d5 par la suite). Ces derniers sont des dés à six faces, mais numérotés 2, 3, 3, 4, 4 et 5. Ces dés sont disponibles dans les magasins spécialisées, sinon il est possible d'utiliser des dés normaux en comptant le « 1 » comme un « 3 » et le « 6 » comme un « 4 ». Lorsque le joueur lance 2d6, il fait la somme des résultats.

Échelles : un tour de jeu équivaut à 30 minutes; un centimètre sur la table à 20 mètres réels. Une figurine de fantassin ou de cavalier correspond à environ 60 hommes réels ; un modèle de pièce d'artillerie représente de trois à six pièces réelles.

Soclage

Pour l'Empereur ! n'exige pas un soclage type, l'important est que le soclage soit le même pour les deux camps. Le plus simple est de choisir un standard et de socler pour être compatible avec des règles tactiques (*Premier Empire*) ou stratégiques (*Legacy of Glory* ou *Empire V*). A titre indicatif, les dimensions de front et de profondeur par figurines (tactique/stratégique) peuvent être les suivantes, en mm :

– infanterie : 7,5 x 10 / 9,5 x 12,5 sur trois rangs, 12,5 x 12,5 sur deux rangs (Anglais)

– cavalerie : 10 x 25 / 19 x 32

– artillerie : 30 x 40 pour 3-4 pièces / 9,5 x 38 par pièce.

Important : les figurines doivent être soclées par plaquette, et non individuellement, selon l'organisation historique (ex. : bataillon français = six compagnies, donc trois plaquettes de 2 à 6 figurines). Il faut 3 ou 4 plaquettes par bataillon. Une plaquette de tirailleurs a un front équivalent à celui de huit figurines d'infanterie sur trois rangs, la profondeur ne change pas.

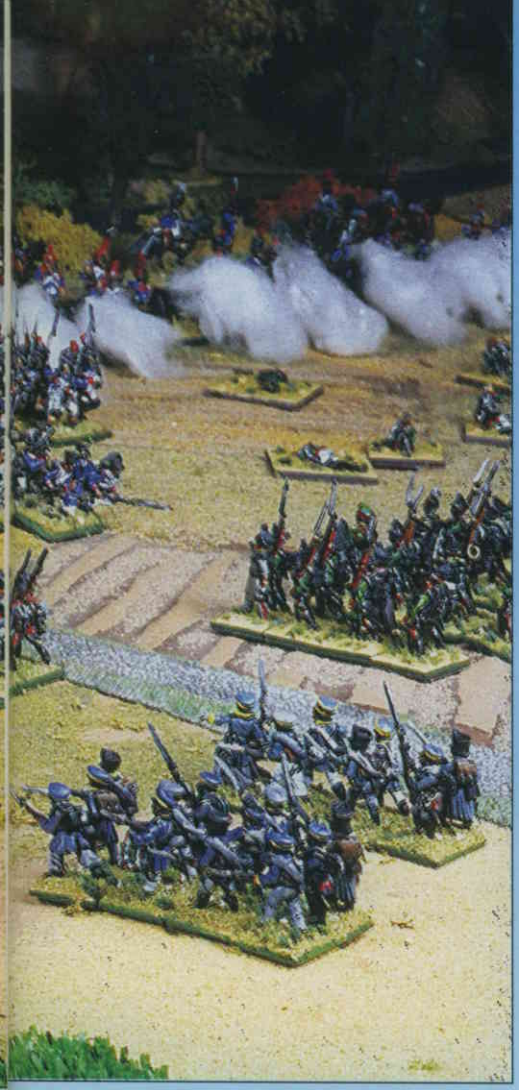
La cavalerie est soclée par deux figurines (deux plaquettes pour une unité S). Une plaquette de fourrageurs à un front de quatre figurines de cavalerie et comporte une seule figurine. Soclez deux figurines (40 x 40 par fig.) pour les généraux de division et trois pour un chef de corps.

2 - Organisation

2.1 - Unités

Les unités de base sont : les plaquettes de tirailleurs et les bataillons d'infanterie ; les plaquettes de fourrageurs et les régiments de cavalerie ; les batteries d'artillerie.

Un régiment de cavalerie de taille importante ou une batterie d'artillerie peuvent également être scindés en deux unités si leur équivalent historique le faisait. Dans ce cas, chacune des parties compte comme une unité à part entière. Les compagnies d'élite au sein d'une unité d'infanterie ou de cavalerie et les obusiers dans une batterie d'artillerie ne sont pas représentés explicitement (leur rôle est pris en compte dans les facteurs de combat).



2.2 - Eléments de manœuvre

Les unités sont regroupées ensuite en « éléments de manœuvre ».

● Un élément de manœuvre d'**infanterie** comporte : un général (facultatif), des plaquettes de tirailleurs représentant les compagnies de voltigeurs détachées (facultatif) [1], des bataillons d'infanterie, des unités d'artillerie (facultatif) et plus rarement une ou plusieurs unités de cavalerie.

● Un élément de manœuvre de **cavalerie** comporte : un général (facultatif), des fourrageurs (facultatif), des régiments de cavalerie et des unités d'artillerie (facultatif).

● Un élément de manœuvre d'**artillerie** comporte : un général (facultatif), des unités d'artillerie.

Le général d'un élément de manœuvre doit être au moins un général de division : les généraux de brigade ne sont pas pris en compte dans le jeu.

En fait, un éléments de manœuvre correspond grosso modo à une **division** d'infanterie [2], de cavalerie ou à une « grande batterie ». Un élément de manœuvre peut être seulement une brigade quand il s'agit de troupes d'élite (vieille garde à pied, etc.) ou de cavalerie (brigade de cavalerie légère d'un corps d'infanterie par exemple). Inversement, il ne faut pas hésiter à compter comme élément de manœuvre un corps entier quand celui-ci est en sous-effectif chronique. Dans les règles de base, les éléments de manœuvre sont fixés pour la durée de la partie (on ne peut en créer de nouveaux en cours de jeu).

1. Chaque élément de manœuvre, en fonction des aptitudes historiques au combat de tirailleurs reçoit, en début de partie, une ou plusieurs plaquettes indépendantes de tirailleurs. Par la suite, le joueur ne peut ajouter de nouvelles plaquettes de tirailleurs qu'en passant des bataillons entièrement en tirailleur (voir règle correspondante).

2. Au sens de l'armée française. Les ordres de bataille des armées prussiennes ou britanniques parlent de brigades d'infanterie, équivalentes en terme de jeu à des éléments de manœuvre.

3 – Caractéristiques des unités

Une unité est caractérisée par sa classe, son niveau, son entraînement, sa cohésion et sa taille.

3.1 – Classes et niveaux

Chaque classe possède trois niveaux : **(S)** : troupes supérieures ; **(O)** : troupes ordinaires ; **(I)** : troupes inférieures.

Ces niveaux ne sont que des indications par rapport aux autres troupes de la même classe (une troupe classée (I) peut être ainsi plus efficace qu'une troupe (S) d'une autre classe).

Les classes retenues dans la règle sont :

● **Tirailleurs** [Ti] : infanterie en ordre dispersée.
– (S) : Rifles britanniques, Français 1805-07, Schutzen prussiens
– (O) : autres Français, Britanniques ou Prussiens
– (I) : Russes, Autrichiens.

● **Infanterie de seconde ligne** [I2] : infanterie de moindre qualité, généralement peu ou pas aguerrie.
– (S) : landwehrs silésiens
– (O) : autres landwehrs, bataillons de dépôt
– (I) : Opoltchénie russe, insurrection autrichienne

● **Infanterie de première ligne** [I1] : l'ossature de chaque armée.
– (S) : Français 1805-07, vétérans britanniques
– (O) : autres vétérans, autres britanniques
– (I) : conscrits

● **Infanterie de choc** [Ic] : infanterie d'élite :
– (S) : vieille et moyenne garde, garde anglaise, prussienne ou russe
– (O) : jeune garde, grenadiers russes, autrichiens ou prussiens, Highlanders
– (I) : jeune garde hâtivement constituée, grenadiers russes réunis

● **Fourrageurs** [Fo] : cavalerie en ordre dispersée :
– (S) : cavalerie légère
– (O) : cosaques du Don
– (I) : autres cavaliers irréguliers

● **Cavalerie irrégulière** [Ci] :
– (S) : cosaques du Don
– (O) : autres cosaques
– (I) : Bashkirs, Kalmouks

● **Cavalerie légère** [Cl] :
– (S) : hussards, lanciers de ligne
– (O) : chasseurs à cheval
– (I) : chasseurs à cheval français en 1813-14

● **Cavalerie de bataille** [Cb] :
– (S) : vieille garde à cheval, cuirassiers de la garde russe
– (O) : cuirassiers, dragons lourds anglais
– (I) : dragons français

● **Artillerie légère** [As] : pièces de 3-4 livres
– (S) : vieille garde, Britanniques
– (O) : autres bien entraînés
– (I) : autres mal entraînés

● **Artillerie moyenne** [Am] : 6 ou 9 livres
– (S) : vieille garde, Britanniques
– (O) : autres bien entraînés
– (I) : autres mal entraînés

● **Artillerie lourde** [Al] : pièces de 12 livres
– (S) : vieille garde
– (O) : autres bien entraînés
– (I) : autres mal entraînés

● **Généraux** [Gn] :
– (S) : la majorité des Français et Britanniques
– (O) : la majorité des Prussiens
– (I) : la majorité des Autrichiens et Russes

De plus, quel que soit son niveau, un général peut être charismatique (et influer sur le combat ou les tests de cohésion). Le rôle des généraux sera approfondi dans des extensions futures.

Note : les exemples cités pour les troupes ne sont qu'un guide. Les joueurs peuvent modifier cette classification en fonction de leurs recherches historiques ou en adaptant les valeurs fournies dans d'autres règles ou scénarios. Une troupe peut être classée différemment suivant sa nationalité et la période. Par exemple, un dragon français « standard » est un Cb (I), mais un vétéran buriné d'Espagne peut être considéré comme un Cb (O), alors que son homologue russe est plutôt un Cl (O) !

3.2 - Entraînement

Sauf précision de scénario, on considère :
– tous les I2 et Ci, les Ti (I), I1 (I), Cl (I), As (I), Am (I) et Al (I) comme **peu entraînés** ;
– les Ti (S), I1 (S), Ic (S ou O), Cb (S), As (S), Am (S) et Al (S) comme **très entraînés** ;
– les autres comme entraînés normalement.

L'entraînement est noté **E (I)**, **E (O)** et **E (S)** suivant qu'une troupe est peu, normalement ou très entraînée.

3.3 - Cohésion

Chaque unité possède un facteur de cohésion, reflet principalement de sa valeur morale. Les facteurs de cohésion s'échelonnent de la façon suivante :

+ 4 = Vieille garde	+ 3 = Garde
+ 2 = Elite	+ 1 = Vétéran
0 = Ligne	– 1 = Conscrit
– 2 = Landwehr	– 3 = Milice

Les termes choisis pour chaque valeur du facteur de cohésion ne sont que des indications.

3.4 – Taille

Le nombre précis de figurines d'une unité n'intervient pas dans les règles de jeu, seule compte sa

La cavalerie russe se fait décimer par la grande batterie française, formée de l'artillerie à pied de la vieille et jeune garde.

Dragons et cosaques russes chargent vainement les lignes françaises.

taille. Néanmoins, il est conseillé de choisir pour chaque unité un nombre de figurines qui soit le reflet de sa taille, pour que son encombrement sur la table soit le reflet de la réalité historique.

Les tailles possibles sont les suivantes :

– **S** = petit (bataillon de moins de 400 fusils, unité de cavalerie de moins de 300 sabres, unité d'artillerie d'au plus quatre pièces) ;

– **M** = moyen (bataillon entre 400 et 700 fusils, unité de cavalerie entre 300 et 500 sabres, unité d'artillerie de cinq ou six pièces) ;

– **L** = gros (bataillon entre 700 et 1000 fusils, unité de cavalerie entre 500 et 700 sabres, unité d'artillerie entre sept et neuf pièces) ;

– **XL** = très gros (bataillon de plus de 1000 fusils, cavalerie de plus de 700 sabres, unité d'artillerie d'au moins dix pièces).

Exemple de notation des unités :

– un bataillon de vieille garde à 720 hommes est un « 1 x 12 (L) grenadiers [Ic (S) + 4] » ;

– un régiment de 720 chasseurs à cheval est un « 1 x 12 (XL) chasseurs à cheval [Cl (O) 0] ».

« **12** » indique le nombre de figurines composant l'unité.

3.5 – Pertes

Les pertes sont représentées avec des marqueurs auprès des unités (par exemple figurines de morts ou de blessés). Une plaquette de tirailleurs ou de fourrageurs qui subit une perte est éliminée du jeu. Une unité qui subit une perte voit sa taille baisser d'un cran (une XL devient une L, etc.) et se comporte pour le reste de la partie comme une unité de cette nouvelle taille. Une unité de taille S qui subit une perte reste de taille S ; si elle subit une nouvelle perte, elle est éliminée.

4 - Formations

4.1 - Formation des unités

Les formations possibles sont les suivantes :

● **Infanterie** : plaquette indépendante de tirailleurs ou bataillon entièrement en tirailleur, ligne, colonne (d'attaque), fermée [3] ou carré ;

● **Cavalerie** : unité entièrement en fourrageur, ligne ou colonne ;

● **Artillerie** : unité attelée, dételée (condensée ou non). Une artillerie attelée est représentée en la tournant dos à l'ennemi ou en la remplaçant par un attelage adéquat. Une artillerie dételée en condensé occupe un front deux fois plus petit qu'un déploiement « normal » et toutes ses pièces tirent, même si on représente habituellement une artillerie déployée en condensé avec la moitié des pièces au second rang. La colonne de route n'est pas utilisée dans les règles de base.

LEXIQUE

Infanterie formée = I2, I1 ou Ic
Infanterie = Ti ou infanterie formée
Cavalerie formée = Ci, Cl ou Cb
Cavalerie = Fo ou cavalerie formée
Ordre dispersé = Ti ou Fo
Unité formée = unité d'infanterie ou de cavalerie formée ou artillerie dételée
Grande batterie = au moins 30 pièces réelles lors de sa formation (en début de partie).

4.2 - Doctrines de déploiement

Chaque élément de manœuvre d'infanterie doit obligatoirement et constamment respecter l'une des doctrines de déploiement suivantes :

– **ordre mince** : toutes les unités d'infanterie formées sont en ligne ou carré. Une unité peut se mettre en colonne pour attaquer des bâtiments ou passer par une ouverture ;

– **ordre profond** : toutes les unités d'infanterie formées sont en colonne, colonne fermée ou carré. Une unité adjacente à un obstacle linéaire ou en bordure d'un terrain (bois, etc.) peut se mettre en ligne.

– **ordre mixte** : les unités d'infanterie formées sont dans la formation de leur choix.

L'ordre mince est obligatoire pour les Russes et Autrichiens jusqu'en 1805, les Prussiens jusqu'en 1806 et les Britanniques tout le temps. L'ordre mixte n'est autorisé que pour les Français. Les Russes à partir de 1807, les Autrichiens à partir de 1809 et les Prussiens à partir de 1812 peuvent utiliser l'ordre mince ou l'ordre profond. Le choix entre les deux est effectué en début de partie pour chaque élément de manœuvre et reste immuable pour la durée de la partie.

Pour un élément de manœuvre comportant des unités d'infanterie formées peu entraînées, le joueur doit, s'il a le choix, retenir comme doctrine de déploiement l'ordre mixte ou l'ordre profond. Dans ce cas, ces unités E (I) ne pourront se mettre en ligne qu'adjacentes à un obstacle linéaire ou en lisière de terrain.

Les autres unités des éléments de manœuvre d'infanterie, et toutes les unités des éléments de manœuvre de cavalerie ou d'artillerie n'ont pas de doctrine particulière à respecter.

5 - Séquence de jeu

La séquence de jeu est détaillée dans la feuille de résumé. Dans les règles de base, le joueur français (ou son allié) commence toujours en premier.

6 - Mouvements

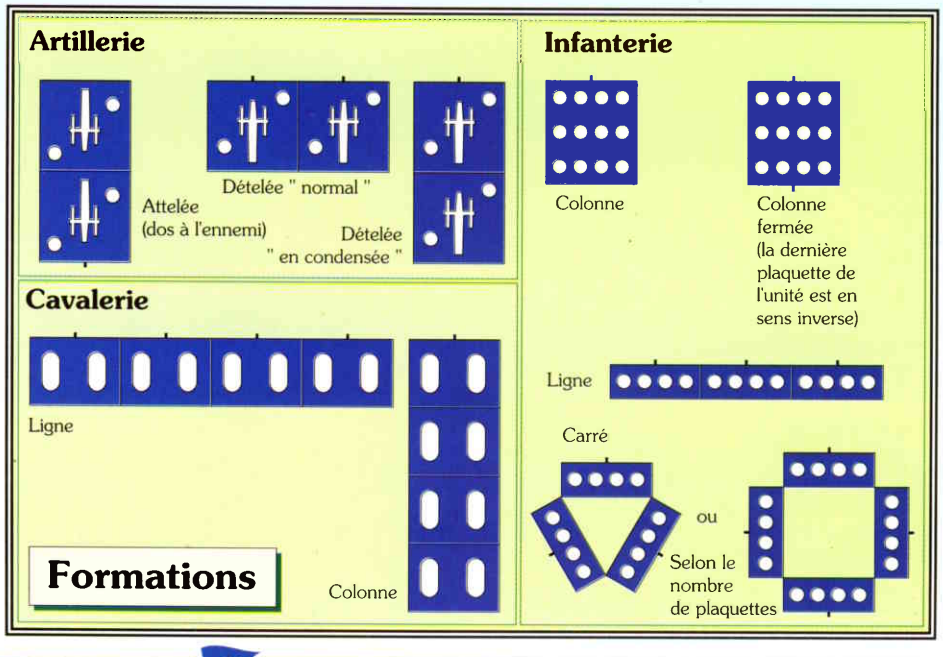
6.1 - Principe

Chaque unité possède, suivant sa formation, un potentiel de mouvement exprimé en centimètres. Lors de son mouvement tactique ou de chaque mouvement stratégique, une unité dépense ce potentiel en fonction du terrain qu'elle traverse. Lors de sa phase de mouvement, le joueur doit dépenser des points d'action (**PA**) pour « activer » l'unité ou une macro-unité (voir 6.2). Le principe de ces PA est similaire à celui développé dans *DBM*, *Képis rouges* ou *Champs de bataille*.

6.2 - Macro-unité (MU)

Une macro-unité (MU) est un ensemble d'unités qui : appartiennent au même élément de manœuvre, font toutes face exactement dans la même direction et sont chacune à 15 cm ou moins d'une autre unité de la même macro-unité.

3. La colonne fermée correspond au « Quarre auf der Mitte » autrichien, au « bataillon-masse », au « carré plein », etc. (en fait à toutes les formations de défense temporaire contre la cavalerie). Mais aucune ne vaut un vrai carré.



Pourvu qu'elle respecte les conditions ci-dessus, une MU peut avoir une forme quelconque.

Lors de son mouvement, toutes les unités d'une macro-unité doivent :

– bouger tout droit à la vitesse de l'unité la plus lente, sauf pour une charge où les vitesses et les angles peuvent être différents ; ou bien tourner suivant le même angle ; ou bien bouger individuellement jusqu'au maximum de leur potentiel de mouvement pour passer les unes derrière les autres dans une ouverture ou un terrain difficile.

En résumé, une MU bouge tout droit, pivote ou « se contracte » pour passer par une ouverture ou aborder un terrain difficile.

Lors d'un mouvement tout droit ou d'un pivot, les unités doivent rester dans la même position relative les unes par rapport aux autres. Lors d'un mouvement tout droit, le front de la MU peut être augmenté ou réduit de 50 %, en particulier pour s'adapter au front d'un élément de manœuvre ennemi. Une unité est une MU comportant une seule unité.

6.3 – Mouvement tactique et stratégique

Un mouvement tactique est un mouvement qui commence, finit ou s'effectue à **20 cm ou moins** d'une unité formée ennemie.

Un mouvement stratégique est un mouvement effectué **à plus de 20 cm** d'une unité formée ennemie.

Une MU peut effectuer au plus un mouvement tactique par phase de mouvement ou autant de mouvements stratégiques que ces points d'actions le lui permettent. Elle ne peut pas effectuer dans le même tour mouvement tactique et stratégique.

● Lors d'un mouvement, une MU peut pivoter en maintenant un coin immobile et en dépensant le potentiel de mouvement requis pour l'autre extrémité de son front.

● Le mouvement d'une unité, qui n'est pas en ligne ou de l'artillerie dételée, peut se faire dans toute les directions : sur l'avant, en latéral, même sur l'arrière, en restant face à l'ennemi, etc. Une unité en ligne ou une artillerie dételée peut effectuer un pivot ou un mouvement tout droit en avant ou en arrière (face ou dos à l'ennemi). Un mouvement d'une MU composée entièrement de tirailleurs ou de fourrageurs peut se faire sur l'arrière, en restant face à l'ennemi.

● Une unité qui sort partiellement de table compte comme éliminée.

● Face au mouvement de troupes ennemies formées, de l'ordre dispersé en terrain clair, des fourrageurs en terrain inégal ou de la cavalerie en terrain difficile doivent reculer et céder le passage en restant à 10cm de l'ennemi jusqu'à ce que les conditions de recul ne soient plus valides ou bien s'il s'agit d'un recul de tirailleurs qui arrivent à 5 cm d'un ami formé directement sur leur arrière (ils ont alors l'option de stopper leur recul);

● Une unité, sauf artillerie attelée, possède une zone de contrôle sur son front, sur **10 cm**. Le mouvement des ennemis dans cette zone est interdit, sauf pour : faire face ou changer de formation sans s'éloigner de l'ennemi ; charger ou avancer tout droit ; reculer directement sur l'arrière en restant face à l'ennemi ; esquiver une charge (si autorisé).

6.4 - Terrain

Le terrain influe sur le mouvement et le combat. Il est classé en quatre catégories :

– **terrain clair** (champs, élévation, colline douce, route, pont, etc.) ;

– **terrain inégal** (verger, ravin, labour, boue, ruisseau, gué, etc.) ;

– **terrain difficile** (village, bois, colline escarpée, marais, rivière, rocaille, etc.) ;

Balayée en 1806, l'armée prussienne attend patiemment la revanche qui sonne en 1813, après la désastreuse campagne de Russie. Ici, infanterie de ligne et Landwehr marchent coude à coude sur Paris.

– **obstacle linéaire** (mur, haie, fossé, etc.).

Les potentiels de mouvement et les effets du terrain sont détaillés dans la feuille de résumé.

Un élément de terrain peut être constitué de plusieurs terrains différents (colline boisée par exemple), mais les pénalités ne sont pas cumulables, on prend **la plus élevée**.

Une route annule l'effet du terrain qu'elle traverse, sauf une montée. Un fleuve est impassable sauf à un pont ou un gué.

Un verger ou une haie offrent un abri léger ; un bois, une palissade ou des maisons en bois, un abri moyen ; un mur ou des maisons en pierre, un abris dur. Par ailleurs, des maisons en pierre peuvent être fortifiées, ce qui donne un bonus supplémentaire pour le combat.

Une unité dans un **village** ne comporte pas de flancs et ne compte pas comme dans une formation particulière pour le combat, mais elle reste et ressort du village dans la formation dans laquelle elle y est entrée (à moins d'effectuer un changement de formation entre-temps) ;

Dès que le front d'une unité pénètre dans un terrain, l'unité applique les pénalités de ce terrain. Dès que les plaquettes du premier rang d'une unité sont entièrement sorties d'un terrain, l'unité est considérée comme n'occupant plus ce terrain.

Exemples :

– une plaquette de tirailleurs franchit un mur en perdant 5 cm de son mouvement : elle ne se déplacera plus que de 10 cm ;

– un bataillon en colonne fermée (10 cm) peut progresser dans un verger (3 pour 2) de 6 cm ;

– une artillerie à pied à la prolonge (que l'on déplace sans l'atteler à nouveau) se déplace d'un seul centimètre sur une colline boueuse.

6.5 - Terrain et désordre

Le terrain peut temporairement désorganiser une unité (voir table). Cette désorganisation est immédiate ou le résultat d'un échec au test de cohésion. Le test de cohésion s'effectue chaque fois que l'unité effectue un mouvement dans ce terrain.

6.6 - Terrain et visibilité

Un terrain « plus haut » — village, forêt, verger, élévation, colline, mur, haie — masque toute unité qui n'est pas en lisière de ce terrain. Une unité est considérée en lisière si elle est à un centimètre ou moins du bord du terrain.

Une unité A sur une colline voit une unité B au dessus d'un élément de terrain si l'unité B n'est pas adjacente au terrain et si l'élément de terrain est plus proche de l'unité A que de la B.

Une **ouverture** est la zone entre deux terrains plus haut ou entre deux unités, ou entre l'un et l'autre, etc. Il est nécessaire de voir une cible pour tirer mais il n'est **pas nécessaire** de la voir pour la charger (il suffit d'être à distance de charge).

7 - Changements de formation et interpénétration

7.1 - Changements de formation

Un changement de formation s'effectue pour une macro-unité :

– en dépensant des PA lors de sa phase de mouvement (compte alors comme un mouvement tactique ou stratégique) ;

– avant une charge, après test de cohésion ;

– face à une charge, après test de cohésion.

Un changement de formation n'est pas possible au contact de l'ennemi . Une unité d'artillerie ne peut pas atteler et dételer dans la même phase de mouvement. Le front et le centre du front d'une unité qui change de formation doivent rester les mêmes.

Exception :

– une artillerie peut atteler ou dételer dans n'importe quelle direction ;

– même si un carré ne possède pas de flancs ou d'arrière pour le combat, il en possède un pour les changements de formation. Le front d'un carré est matérialisé par la plaquette comportant l'officier du bataillon ;

– une unité formée qui passe complètement en tirailleurs ou fourrageurs donne deux plaquettes de tirailleurs ou fourrageurs si S, trois si M, etc. Chaque plaquette doit rester à 10 cm ou moins d'une autre plaquette de l'unité. Si par accident, cette règle n'est plus respectée, les PA dépensés pour cette unité doivent l'être en priorité pour que ses plaquettes respectent la règle des 10 cm.

– sauf exception historique (chasseurs à pied ou à cheval de la garde), l'infanterie de choc et la cavalerie de bataille ne passent pas en ordre dispersé.

7.2 - Interpénétration

Une interpénétration s'effectue toujours, entre unités amies, par l'avant ou l'arrière, dans le même sens ou sens opposés. Sont autorisés :

– une unité formée à travers de l'artillerie dételée si les deux font face à la même direction et l'unité formée commence à 5 cm ou moins derrière l'artillerie ;

– ordre dispersé à travers tous et réciproquement.

Une plaquette de général ne représentant qu'un nombre réduit d'individus, elle interpénètre ou est interpénétrée par tous et dans n'importe quel sens.

EXEMPLES DE DÉPENSE DE PA

Le corps russe de Lieven III comporte des troupes peu entraînées (« I1 (I) ») et veut effectuer des mouvement stratégiques avec 3 PA : elle ne pourra en effectuer que deux, le troisième lui coûterait en effet un PA supplémentaire.

Le général Michel est avec quatre bataillons de sa division. Deux sont en ligne, deux en colonne, à plus de 20 cm de l'ennemi. Il décide de dépenser ses 4 PA de la façon suivante : 2 pour passer un bataillon entièrement en tirailleurs, 1 pour passer les trois bataillons restant en carré et un dernier pour avancer tout le monde, dont lui-même, d'un mouvement stratégique. Un PA a été dépensé pour une MU de trois bataillons (passage en carré), puis un autre pour une MU différente (pour le mouvement) la notion de MU est variable et s'adapte aux besoins.

8 - Points d'action (PA)

8.1 - Principe

Lors de sa phase de mouvement, le joueur détermine les PA d'un élément de manœuvre ou d'un général seul, et les dépense pour cet élément ou ce général, puis fait de même pour chacun des éléments ou des généraux de son armée.

8.2 - Obtention des points d'action

Pour déterminer ses points d'action, le joueur jette 3d5 :

– un Gn (S) conserve le dé le plus élevé ;
– un Gn (O), le médian ;
– un Gn (I), le plus faible.

Le dé retenu donne le nombre de PA. Si le général occupe une position dominante sur le champ de bataille (colline, clocher, etc.) au moment où les dés sont lancés, il reçoit un bonus de **1 PA**.

Si plusieurs généraux sont affectés à un élément de manœuvre, le niveau du général de rang le plus élevé est retenu… même s'il est moins bon que celui de son subordonné.

Si un élément de manœuvre ne comporte pas de général en début de partie, le joueur désigne une unité formée de cet élément et on considère que les PA sont dépensés par le commandant de cette unité, qui reçoit un niveau (I), (O) ou (S) comme une figurine de général. Le bonus de 1 PA pour une position dominante ne peut pas s'appliquer. Par contre, quand cette unité est détruite, le modificateur « général hors de combat » s'applique.

Exemples

– le joueur lance pour le général Sacken 3d5 et obtient 2, 3 et 3 : en tant que Gn (I), il retient 2 PA seulement ; le maréchal Ney [Gn (S)] mène à l'assaut la division du général Ricard [Gn (O)]. Le joueur jette 3d5 et obtient 3, 3 et 4. Le joueur a donc 4 PA, au lieu de 3 si Ricard était seul.

8.3 - Dépense des points d'action

Un point d'action permet d'effectuer un mouvement tactique ou stratégique ou d'attacher ou détacher un général à un élément de manœuvre ou à une macro-unité. Le tableau des points d'action résume les modificateurs de coût des actions.

Quand un changement de formation est payé pour une macro-unité, il faut que toutes les unités changent pour la même formation. Une ligne d'infanterie et une de cavalerie ne sont pas des formations identiques. Idem pour une colonne d'infanterie et une de cavalerie.

Un même PA ne peut pas être dépensé pour effectuer un changement de formation et un mouvement, sauf cas particulier d'une charge.

Les points d'action sont dépensés pour des MU mais, en terrain difficile, il faut dépenser un PA pour chaque unité, sauf pour une MU entièrement de tirailleurs ou une MU dont les unités sont les unes derrière les autres (en colonne) ou qui se contractent pour aborder le terrain difficile

Dès qu'une MU comporte au moins une troupe peu entraînée, formée ou en désordre, elle subit les pénalités dues à cette présence. Pour passer une unité formée en ordre dispersé ou inversement, il faut dépenser les PA par unité.

● La distance entre un général (ou une unité faisant office de général) et une macro-unité se mesure entre les plaquettes les plus proches, en évitant les terrains impassables et en passant à au moins 10 cm des unités ennemies.

8.4 – Généraux attachés

Pour être attaché, le général doit se trouver adjacent à une des unités de l'élément de manœuvre ou de la macro-unité. Une fois qu'un général est attaché à une macro-unité, cette dernière ne peut être augmentée (s'il s'attache à une MU de trois bataillons, il ne peut le tour suivant être attaché à quatre bataillons). Un général peut à la fois se détacher et s'attacher dans le même tour, pour peu que son nombre de PA le lui permette.

Un général attaché à une MU donne des bonus au combat et au test de cohésion mais, en contrepartie, il contrôle plus difficilement les autres MU de son élément de manœuvre et augmente ses chances de blessure au combat.

Exemple : Ney dépense un PA pour faire un mouvement tactique qui lui permet d'atteindre une unité du général Ricard et un autre PA pour s'attacher à cette division. Si la division Ricard n'a pas encore été jouée, elle bénéficiera de la présence d'un général (S) lors de l'obtention des PA.

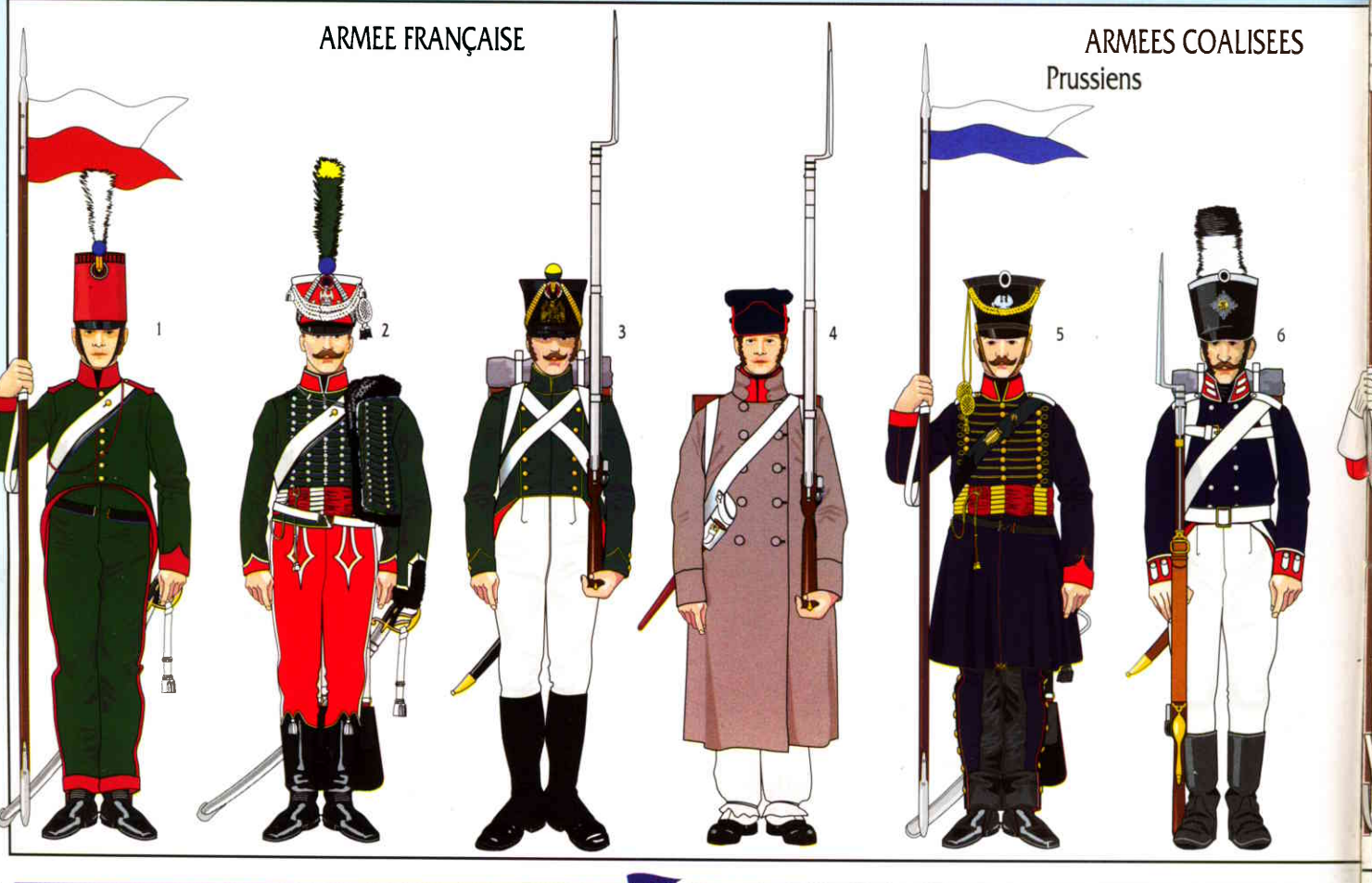
9 - Charges

9.1 - Principe

Une charge est un mouvement pour entrer au contact de l'ennemi. Une unité qui charge reçoit un bonus de mouvement ; un charge qui aboutit déclenche un corps à corps. L'angle de charge d'une unité est de 5 cm de part et d'autre de son front.

Une charge se décompose comme suit :

1. Le joueur A (joueur en phase) annonce son



intention de charger et désigne la macro-unité qui charge et la MU cible de sa charge ; il peut négliger les unités adverses sur le chemin de sa charge si celles-ci doivent obligatoirement esquiver.

2. Les unités chargeant du joueur A, non en désordre, peuvent changer de formation avant la charge. Pour chaque unité, le joueur effectue un test de cohésion : en cas d'échec, l'unité effectue son changement de formation mais se retrouve en désordre.

3. Le joueur B peut annoncer, sur tout ou partie de la macro-unité chargeant :

– une contre-charge par une ou plusieurs cavaleries qui ne sont pas obligées d'esquiver ;

– une charge d'opportunité par une ou plusieurs cavaleries qui ne sont pas la cible directe de la charge.

4. Les unités contre-chargeant ou chargeant d'opportunité du joueur B, non en désordre, peuvent également changer de formation avant la charge avec les mêmes risques.

5. Les unités chargées non en désordre, qui ne contre-chargent pas ou n'esquivent pas, peuvent aussi changer de formation. Pour chaque unité, le joueur un test de cohésion : en cas d'échec, l'unité n'effectue pas son changement de formation et se retrouve en désordre.

6. Le joueur B peut annoncer des esquives pour les cibles qui n'ont ni contre-chargées, ni tentées un changement de formation.

7. Le joueur A doit annoncer des esquives pour les unités qui, suite au(x) charge(s) du joueur B, chargent maintenant des cibles illégales.

Une unité qui esquive se retourne sur place gratuitement si elle fait face à la charge ennemi.

Les mouvements multiples consécutifs à une déclaration de charge s'effectuent ensuite dans l'ordre suivant :

– la moitié des mouvements d'esquives ;

– les moitié des mouvements de charges ;

– la moitié des mouvements de contre-charges ou de charges d'opportunité ;

– le reste des mouvements d'esquives

– le reste des mouvements de charges ;

– le reste des mouvements de contre-charges ou de charges d'opportunité.

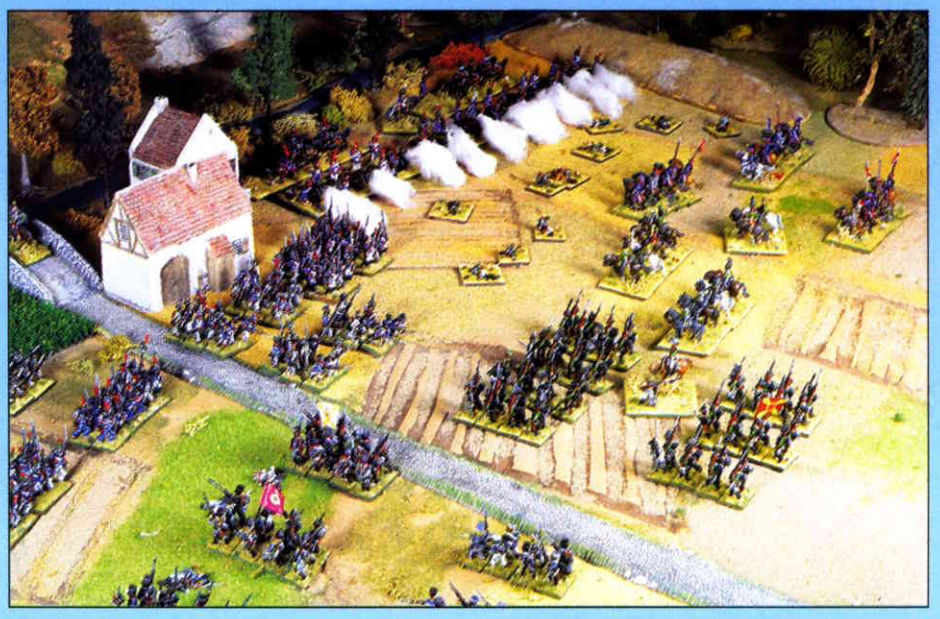
Une unité doit charger (quel que soit le type de la charge) ou esquiver du maximum possible de son mouvement (note : les joueurs non débutants peuvent effectuer tous ces mouvements de manière simultanée ou par quart de période).

En fonction de tous ces mouvements, la cible finale d'une charge peut être différente de l'initiale. Mais il n'est jamais possible de contacter une cible illégale : dans ce cas, l'unité qui charge stoppe à 5 cm de la cible illégale et charge dans le vide.

NOTRE PLANCHE COULEURS

1. **Cavalier du 2e régiment d'éclaireurs de la garde impériale, 1814.**
2. **Garde d'honneur du 4e régiment, 1814.**
3. **Flanqueur-chasseur de la garde impériale, 1813.**
4. **Fusilier d'un régiment d'infanterie de ligne, 1814.**
5. **Volontaire d'un régiment de cavalerie de Prusse Orientale.**
6. **Sous-officier d'un régiment d'infanterie de la garde royale prussienne.**
7. **Cosaque de la garde impériale russe, 1812-1815.**

(Infographies André Jouineau, © VaeVictis, 1997)



Prussiens à l'aile gauche, infanterie russe au centre, cavalerie sur la droite... les coalisés seront contenus puis repoussés.

Restrictions de charge

L'artillerie et les carrés ne chargent pas, mais un carré peut déclarer une charge, changer de formation (avec un test de cohésion) et charger.

L'infanterie ne charge jamais la cavalerie ; les tirailleurs ne peuvent charger que d'autres tirailleurs ou de l'artillerie ; l'infanterie ne peut pas effectuer de contre-charge ni effectuer une charge d'opportunité contre une unité chargeant ; les fourrageurs ne peuvent charger que de l'ordre dispersé ou de l'artillerie ; la cavalerie ne peut pas charger une troupe occupant un terrain difficile ou bien à travers un terrain difficile.

Une cavalerie peu entraînée doit passer un test de cohésion avant une charge ou une charge d'opportunité. En cas d'échec, elle ne charge pas du tout (et les éventuels PA dépensés pour la charge sont perdus) mais une esquive reste possible. Par contre une cavalerie E (I) ne teste pas pour une contre-charge. Une macro-unité qui charge ne peut pas contenir à la fois de l'infanterie et de la cavalerie.

Il est possible de mesurer les distances avant de décider d'une charge. La distance entre deux unités se mesure perpendiculairement au front de l'unité qui charge et entre les plaquettes les plus proches. Dès que les unités ennemies se touchent, même par un coin, il y a combat.

Une unité ne peut pas être contactée sur une même face à la fois par de l'infanterie et de la cavalerie. Une cible ne peut pas être chargée à la fois par de l'infanterie et de la cavalerie dans la même phase ;

Une charge qui aboutit de flanc doit commencer au moins partiellement de flanc. Une charge qui aboutit sur l'arrière doit commencer au moins partiellement sur l'arrière. Une unité chargée sur le flanc ou l'arrière passe en désordre immédiatement. Une colonne (fermée ou non) ou un ordre dispersé contactée seulement de flanc fait face automatiquement, s'il n'est pas en esquive ou en fuite ; une autre unité ne fait pas face.

Une unité chargée seulement sur l'arrière (ou sur l'arrière et le flanc) fait automatiquement un demi-tour, si elle n'est pas en esquive ou en fuite. Un carré, qui ne possède ni flancs, ni arrière, ne fait jamais demi-tour. Une unité d'infanterie formée, peu ou normalement entraînée, non en désordre, et qui se trouve en terrain clair et qui n'est ni une ligne ancrée, ni une colonne fermée, ni un carré, doit tenter de passer en carré ou en colonne fermée si elle est chargée par de la cavalerie de bataille non en désordre ;

Une unité qui **esquive** passe en désordre immédiatement. Une unité de cavalerie qui charge (quel que soit le type de la charge) passe en désordre à la fin de la phase de combat en cours.

Un **général** ne peut pas être pris directement pour cible d'une charge. S'il est attaché à une macro-unité, il se comporte comme une des unités de cette MU. S'il n'est pas attaché et se trouve sur le chemin d'une charge, il se déplace du minimum pour éviter cette charge et rejoindre une unité de son élément de manœuvre (il ne devient pas attaché pour autant).

Une MU qui charge dans le vide (sans atteindre de cible) : reste sur place s'il s'agit de cavalerie, revient à sa place initiale ou recule d'un mouvement normal directement sur son arrière. Sa place initiale est celle qu'elle occupait exactement au début de la phase de mouvement. S'il ne s'agit pas de cavalerie : reste sur place.

9.2 - Charge d'opportunité

Une charge d'opportunité est déclenchée par le joueur non en phase, face à un mouvement rétrograde (sauf celui d'un ordre dispersé), un changement de formation ou une charge d'une macro-unité ennemie vers une cible amie, et si ce mouvement ennemi s'effectue à portée de charge.

Elle se résout comme une charge, sauf que :

– la cible doit être la macro-unité qui a déclenché la charge d'opportunité ;

– la cible ne peut esquiver, sauf si l'esquive est obligatoire face à l'unité qui la charge ;

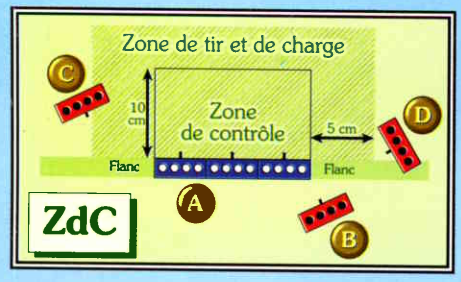
– la charge d'opportunité ne peut pas déclencher de charge d'opportunité du joueur en phase.

Exemple : un fourrageur déclare une charge sur une batterie d'artillerie. La batterie est protégée par un régiment de cavalerie qui déclare une charge d'opportunité sur les fourrageurs. Ces derniers doivent esquiver car la cavalerie formée n'est pas une cible légale.

9.3 - Esquive

L'esquive est un mouvement pour tenter d'échapper à une charge. Une unité qui esquive bénéficie du bonus de charge pour son mouvement et doit effectuer le minimum de détours pour éviter les troupes qu'elle ne peut interpénétrer ou le terrain difficile. Elle peut :

– passer dans une ouverture, en se contractant éventuellement (elle se retrouve en colonne). Dans



ce dernier cas, aucune plaquette ne peut faire plus que le mouvement maximal d'esquive de la formation initiale (bonus inclus) ;

– pénétrer dans du terrain inégal ou difficile si son poursuivant s'y déplace moins vite qu'elle.

La table des esquives donne les cas où une esquive est obligatoire, facultative ou interdite.

Les **artilleurs** qui esquivent abandonnent leurs pièces sur place et trouvent refuge dans un carré ou un terrain difficile. Ils se déplacent à la vitesse du tirailleurs, ne participent à aucun combat, subissent tous les résultats du carré. Un mouvement (avec les PA requis) leur permettra de reprendre possession de leurs pièces.

Exemple : une brigade de cavalerie lourde charge une MU adverse constituée d'un régiment de cavalerie légère, un tirailleur et deux bataillons d'infanterie. La cavalerie légère peut esquiver, ou contre-charger (ou même rester sur place), les tirailleurs doivent esquiver, l'infanterie formée reste sur place (peut tenter de changer de formation).

10 - Tirs

10.1 - Principe

La cavalerie ne tire pas. Les tirs sont résolus pendant la phase de tir. Les unités des deux camps peuvent tirer. La table de tir résume la procédure et les effets du tir.

Une unité n'est pas obligée de tirer. Une unité au contact de l'ennemi ne peut tirer ou être prise pour cible.

L'angle de tir d'une unité est de 5 cm de part et d'autre de son front pour l'infanterie et 10 cm pour l'artillerie

Pour qu'une cible soit valide, il faut que son flanc ou au moins 5 cm de son front ou de son arrière soit visible. Il faut une ouverture d'au moins 10 cm pour tirer. La portée est calculée entre les figurines les plus proches. Si une partie d'une unité peut tirer, alors la totalité peut.

Les unités d'artillerie tirent individuellement ; par contre, pour l'infanterie, les points de feu sont cumulés par cible, avec un maximum de 10.

Le jet de dé se fait **par tir**.

Pour l'artillerie, une cible massive est une unité ennemie en colonne (fermée ou non) ou en carré et qui est à 5 cm ou moins d'une autre unité en colonne (fermée ou non) ou en carré. Une unité est tirée de flanc si une partie du front du tireur est sur son flanc.

Un **général** ne peut pas être pris pour cible;

Tous les tirs sont considérés comme **simultanés** : les pertes ne sont prise en compte qu'à la fin de la phase de tir ;

EXEMPLES DE TIR

Une ligne (M) d'infanterie britannique est à distance de tir de deux bataillons français. La ligne anglaise possède six points de feu qu'elle partage sur les deux cibles. Le joueur lance 2d6 et obtient 7. Chaque bataillon français doit effectuer un test de cohésion sans pénalité.

Les deux bataillons répondent avec un total de deux points de feu et un modificateur de – 2 (cible en ligne). Le joueur fait 5 soit « aucun effet ».

Une unité de cavalerie du joueur non en phase qui subit un tir d'infanterie doit immédiatement déclarer une charge d'opportunité (pas obligatoirement sur le tireur) si elle le peut et veut, ou bien reculer sur son arrière (mouvement normal).

Si deux unités d'infanterie formée se tirent réciproquement dessus et que l'une subit plus de pertes que l'autre, elle doit immédiatement reculer de 5 cm directement sur son arrière, face à l'ennemi.

Priorité de tir (par ordre d'importance) :

1. Cible capable de charger le tireur ;
2. Cible plus près ;
3. Cible directement en face.

Si plusieurs cibles répondent à ces critères, il faut morceler le tir.

10.2 - Tir d'opportunité

Une artillerie du joueur non en phase peut effectuer un tir d'opportunité sur un ennemi effectuant une charge sur un ami ou sur un ennemi qui est une cible potentielle au début ou en cours de mouvement, mais plus à la fin.

Ce tir est résolu comme un tir normal, dès que l'unité ennemie est à portée de tir. Une unité ayant effectué un tir d'opportunité ne peut pas effectuer un tir normal dans la phase de tir qui suit. On matérialise le tir par un bout de coton.

11 - Soutien

Le soutien est une notion importante qui permet d'acquérir des bonus pour le corps à corps. Son but est de favoriser les formations historiques, en obligeant le joueur à aligner les éléments de manœuvre d'infanterie sur au moins deux rangs de bataillons. La table de soutien résume les conditions requises pour qu'une unité soit soutenue.

12 - Corps à corps

Pour le corps à corps, chaque joueur détermine son facteur de base, jette 1d6, applique les modificateurs et consulte la table de résultats.

Le corps à corps oppose au maximum une unité contre une MU, le corps à corps entre deux macro-unités est résolu en plusieurs combats indépendants.

Un seul dé est lancé pour chaque camp par combat indépendant et son résultat est modifié par la situation tactique de chaque unité. Si une unité est contactée à la fois de front et de flanc ou sur l'arrière, les unités ennemies sur son flanc ou son arrière apporte un malus en mêlée (elles ne combattent pas directement);

Le bonus pour un général ne s'applique qu'à une macro-unité d'au plus quatre unités à laquelle le général s'est attaché. Si le général est charismatique, il inflige un **– 1** à l'adversaire ***ou*** un **+ 1** à ses propres troupes (ce choix se fait avant les jets de dé). Si le général n'est pas charismatique, des troupes peu ou normalement entraînées reçoivent un + 1 (une troupe très entraînée ne bénéficie pas de la présence d'un général non charismatique). Une macro-unité ne peut bénéficier de l'effet que d'un seul général ami à la fois.

Front et masse

Les bonus et malus pour le front et la masse ne concernent que des corps à corps opposant des unités formées d'infanterie ou de cavalerie, contre des unités formées de même type, appuyées ou non par de l'artillerie dételée. L'ordre dispersé ne compte pas dans les calculs du front ou de la masse. De plus, une unité dans un village ne subit pas le front ou la masse.

Pour le front, chaque camp calcule la valeur de son front et les résultats sont comparés. Une unité d'**infanterie** possède comme valeur de front son nombre de points de feu (non modifié). Une **cavalerie** utilise le nombre de points de feu d'une infanterie de taille correspondante (infanterie non britannique). Une **artillerie** dételée en normal utilise comme valeur de front la moitié de son nombre de points de feu (non modifié) et seulement le quart (arrondie à l'inférieur) en condensé.

Une unité formée d'infanterie ou cavalerie non en désordre qui prolonge le front d'un ami attaqué et qui n'est pas dans la zone de contrôle d'un ennemi compte pour le calcul de la valeur du front.

Pour la masse, seules les unités d'infanterie ou cavalerie au corps à corps sont prises en compte. Une unité de taille (S) compte pour « 1 », une (M) pour « 2 », etc. Chaque camp calcule la valeur de sa masse et les résultats sont comparés.

Influence du niveau d'unité

Une troupe (I) qui fait un résultat final **inférieur ou égal** à celui de l'adversaire reçoit un – 1 supplémentaire. Une troupe (S) qui fait un résultat final **supérieur** à celui de l'adversaire reçoit un + 1 supplémentaire.

13 - Résultats de corps à corps

Le camp qui réalise le résultat modifié le plus faible est le perdant. Le joueur consulte la table des résultats pour chacune des unités qui participent au combat.

Perdant et gagnant :

Chaque unité du camp perdant applique individuellement le résultat du corps à corps. Une unité qui perd face à plusieurs ennemis prend comme gagnant celui qui donne le résultat le plus défavorable (en cas de doute, le gagnant décide du résultat à appliquer).

En cas d'égalité :

Le perdant est une artillerie attelée ou une unité prise de flanc ou d'arrière et qui ne se retourne pas. S'il s'agit d'un combat d'infanterie formée contre infanterie formée, ou cavalerie formée contre cavalerie formée, la mêlée se poursuit à la phase de combat suivante (et la table des résultats n'est pas consultée). Sinon, rejeter les dés.

Si une artillerie attelée ou une unité prise de flanc ou d'arrière et qui ne se retourne pas :

– gagne son combat, elle doit fuir. Son adversaire ne consulte pas la table de résultat des corps à corps ; il reste sur place ou occupe la place laissée vacante ;

– le perd, elle doit fuir ; son adversaire se comporte comme face à une fuite normale ;

Une ligne ancrée est une ligne non en désordre dont les deux flancs sont à au plus 1 cm :

– d'une unité d'infanterie formée, non en désordre, en colonne fermée ou en carré ;

– ou d'un terrain difficile ou obstacle linéaire, non occupé par l'ennemi ;

Une unité de cavalerie, qui gagne, mais ne fait

EXEMPLE DE CORPS À CORPS

Une ligne britannique de taille (M) soutenue par une autre ligne adjacente, attend en haut d'une colline l'attaque de trois bataillons français en colonne (L). Le calcul est le suivant : front anglais de 8 (4 + 4) contre 3, soit le double, soit un malus de 2 pour le Français ; masse française de 9 (3+3+3) contre 2, soit le triple, soit un bonus de 2 pour le Français.

Les bonus et malus s'annulent pour le Français ; l'Anglais reçoit un bonus de 1 car plus haut. Les deux joueurs lanceront chacun 1d6, même si le Français possède deux bataillons car il s'agit d'un seul combat.

De haut en bas.
– flanqueurs-chasseur et fusiliers-chasseurs (fig. Minifigs et Old Glory)
– encadrés par quelques vétérans aguerris, les Marie-Louise se montrent les dignes héritiers de la Grande armée (fig. Old Glory)
– 3e rég. de la garde d'honneur (fig. Battle Honours et Old Glory)

pas reculer, fuir ou ne détruit pas ses adversaire reste sur place ou effectue un recul (au choix).

Recul d'une unité

Une unité recule suite à un résultat ou si elle est sur le flanc ou l'arrière d'une unité ennemi et que celle-ci a défait tous ses ennemis sur son front. Une unité d'infanterie recule de 5 cm face à l'ennemi ; une de cavalerie revient à sa place initiale ou recule d'un mouvement normal (comme pour une charge dans le vide). L'unité qui recule doit tester si elle passe en désordre.

Si la MU gagnante a chargé (quel que soit le type de la charge), elle peut occuper la place laissée libre par l'unité qui recule ou rester sur place.

Fuite ou destruction d'une unité

Une unité fuit suite à un résultat de combat. Elle effectue un demi-tour gratuit puis un mouvement équivalent à une esquive et est en désordre.

Si la MU gagnante a chargé (quel que soit le type de la charge), elle peut rester sur place, occuper la place laissée libre par l'unité qui fuit ou est détruite ou déclarer immédiatement une charge convertie vers une cible directement sur son avant (éventuellement les fuyards précédents). Cette charge est résolue dans cette phase de combat.

Si une une unité de cavalerie **britannique** veut rester sur place ou occuper la place vacante, elle doit réussir un test de cohésion. En cas d'échec, elle doit effectuer une charge convertie.

Une unité qui perd un corps à corps **est détruite** au lieu de reculer ou fuir si son flanc ou son arrière sont en contact avec le front d'un ennemi ou si elle doit reculer en contact avec un ennemi (et cet ennemi est lui aussi détruit s'il est contacté sur son flanc ou son arrière).

Une unité ne fuit qu'un tour. Une unité ne peut effectuer qu'une seule charge convertie par phase de corps à corps.

Une charge convertie se résoud comme une charge normale, sauf que les charges et les tirs d'opportunité sont interdits sur une charge convertie (mais les contre-charges sont autorisées). Une unité d'infanterie qui effectue une charge convertie est en désordre à la fin de la phase de CC.

PHILIBERT

JEUX - FIGURINES - MODELISME

- COLLECTIONS OSPREY -

Série "CAMPAIGN"
RORKE'S DRIFT 1876 (n°41) 135 F
OPERATION BAGRATION 1944 (n°42) 135 F
PAVIA 1525 (n°43) 135 F
MAJUBA 1881 (n°44) 135 F

Série "ELITE"
THE GUARDS1914-45 (n°61) 112 F
ZOUAVE UNITS OF THE AMERICAN CIVIL WAR (n°62) 112 F
GERMAN MOUNTAIN/SKI TROOPS (n°63) 112 F

Série "WARRIOR"
UNION CAVALRYMAN 1861-65 (n°13) 112 F
LATE ROMAN CAVALRYMAN 236-565 (n°15) 112 F
BRITISH TOMMY 1914-18 (n°16) 112 F
US MARINE IN VIETNAM (n°17) 112 F

Série "MEN AT ARMS"
REPUBLICAN ROMAN ARMY (n°291) 99 F
KING GEORGE'S ARMY III (n°292) 99 F
RUSSIAN CIVIL WAR I : THE RED ARMY (n°293) 99 F
BRITISH TROOPS IN WEST INDIES (n°294) 99 F
ARMY OF LOUIS XV CAVALRY (n°296) 99 F
RUSSIAN ARMY OF SEVEN YEARS WAR I (n°297) 99 F

Série "NEW VANGUARD"
STUG III (n°19) 115 F
T-34/85 MEDIUM TANK (n°20) 115 F

***Frais de port compris** - Autres références : nous consulter*

- JEUX DE GUERRE -

(nouveautés - sous réserves de disponibilité)

TILSIT EDITIONS (JEUX EN VF)
WATERLOO 1815 (TRAD° DE L'ARMÉE DU NORD) 280
IÉNA 1806 280
VICKSBURG 250
CHICKAMAUGA 250
AFRICA 1880 (PLATEAU) 280

AUSTRALIAN DESIGN GROUP
(.. nombreux retards, indépendants de notre volonté !)
WORLD IN FLAMES 6th ed. 390
WORLD IN FLAMES 6th Deluxe 800
WORLDS IN F DELUXE update 350
SHIPS IN FLAME 210
PLANES IN FLAME 160
AFRICA IN FLAMES 130
ASIA IN FLAMES 130
WORLDS IN F. ANNUAL 94/95 130

CLASH OF ARMS
HOME BEFORE THE LEAVES FALL 718
SIX DAYS OF GLORY 274
THE KINGS WAR 270
ALBUERA-ESPAGNOL 255
CORRUNNA-ESPAGNOL 295
ESPAGNOL-TALAVERA 330
ZORNDORF 230
1807 : THE EAGLES TURN EAST 280
ARMY OF THE HEARTLAND 330
RISING SUN (CMD AT SEA I) 415
SUPERMARINA (CAS II) 370
NO SAILOR BUT A FOOL (CAS III) 182
HARPOON IV 379
ACHTUNG SPITFIRE 270
OVER THE REICH 260
SPEED OF HEAT 290
LANDSHIPS 260
PRELUDE TO DISASTER 235

GAME RESEARCH DESIGN
WAR IN THE DESERT (en stock) 620

DECISION GAMES
KRIEG ! 299
THE 45' SCOTTISH REVOLT 186

GMT
BATTLE FOR NORTH AFRICA 228
SPQR PLAYERS' GUIDE n.c.
SAMURAÏ 299
GLORY 250
INVASION : NORWAY 250
THE THREE DAYS OF GETTYSBURG 390
8th AIR FORCE 265
GREAT BATTLES OF ALEXANDER 320

ORIFLAM (VF)
SAGUNTO 32
ALEXANDRIA 27
YOM KIPPOUR 24
NACH FRANKREICH 34
STALINGRAD 25
AFRIKA 26
LES AILES DE LA GLOIRE 25
SPQR 33
ÉLÉPHANTS DE GUERRE 11
CONSULS 11

AVALON HILL
STONEWALL'S LAST BATTLE 22
HANNIBAL 24
LONDON'S BURNING 22
GERONIMO 23
EMPIRE OF THE RISING SUN 37
BREAKOUT NORMANDY 22
M.B.T. 26
TURN POINT STALINGRAD 21
MACHIAVIELI 24
AVANCED SQUAD LEADER 32
A.S.L. ACTION PACK 1 14
A.S.L. SOLO 26
CARTES A.S.L. / S.L. 3
A.S.L. ANNUAL 96 16
BEYOND VALOR 30
PARATROOPER 18
YANKS 24
PARTISAN 14
WEST OF ALAMEIN 37
LAST HURRAH 14
HOLLOW LEGIONS 18
CODE OF BUSHIDO 29
GUNG HO 37
CROIX DE GUERRE 24
KAMPFGRUPPE PEIPER I 26
KAMPFGRUPPE PEIPER II 30
PEGASUS BRIDGE 23
SQUAD LEADER 22
CROSS OF IRON 16
G.I. ANVIL OF VICTORY 27
CRESCENDO OF DOOM 22

JEUX MICRO
OVER THE REICH (PC/MAC) VF 39
WOODENSHIPS & IRON MEN (PC) 39
STEELPANTHERS II (PC) 39
STALINGRAD (PC/MAC) 39

AZUR WISH
FRIEDLAND 3
ALEXANDRIA 2
REVOLUTION FRANÇAISE 3
SCANDINAVIA 3
EUROPA UNIVERSALIS 3
GRAND SIÈCLE 3

Liste extraite du tarif général - Prix uniquement valables en vente par correspondance ! Sauf indiqué, tous nos jeux sont en V.O.

VENTE PAR CORRESPONDANCE - COMMENT COMMANDER ?

Par courrier : *sur papier libre accompagné d'un chèque ou d'un mandat postal du montant de la commande (ajouter les frais de port si la commande est inférieure à 450 F)*
Par téléphone : *au **88 32 65 35** avec N° de Carte Bleue ou en contre remboursement.*

TOUS LES ENVOIS SONT POSTES EN COLISSIMO RECOMMANDE
***FRAIS DE PORT** : 35 F EN FRANCE MÉTROPOLITAINE*
***PORT GRATUIT** : POUR LES LIVRES ET POUR TOUTE COMMANDE SUPÉRIEURE A 450 F*

PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE SUR SIMPLE APPEL TÉLÉPHONIQUE

PHILIBERT
12, rue de la Grange
67000 STRASBOURG
✆ 03 88 32 65 35 / ✉ 03 88 32 26 37

Horaires :
Lundi de 14h à 19h
Mar-Ven : de 10h à 12h et de 13h à
Samedi de 9h à 19h non-stop

MONTMIRAIL, 11 février 1814

Au petit matin du 11 février, Napoléon se trouve à Montmirail (est de Meaux). La veille, le corps russe d'Olsufiev s'est fait exterminer à Champaubert et l'Empereur pense retrouver à Montmirail l'armée de Silésie, conduite par Blücher.

En lieu et place du général prussien se trouvent les Russes du présomptueux Sacken. En fin de matinée, le Russe effectue un mouvement offensif et prend Marchais, à une lieue à l'ouest de Montmirail. Le village change cinq fois de main, mais la division Ricard ne peut s'y maintenir.

Bien qu'il ait reçu l'appui de la vieille garde vers dix heures, Napoléon temporise car il ne possède pas encore de réserves suffisantes. Enfin, à trois heures et demi, la « moyenne garde » et les gardes d'honneur débouchent en renfort. La contre-offensive est déclenchée sur le champ. Ney culbute tous les Russes au nord de Marchais, les survivants sont enfoncés par la cavalerie de la garde. Entre temps, les restes de la division Ricard sont menés à l'assaut par le maréchal Lefebvre : Marchais tombe. Les troupes russes qui l'occupaient tentent de se reformer, mais elles sont sabrées et mises en déroute par une charge des gardes d'honneur.

Alors que tout semble perdu pour les Russes, une fraction du corps de York débouche sur le flanc droit de l'armée française. Immédiatement, la moyenne garde et la cavalerie de la garde font face. Les Prussiens sont contenus, puis repoussés. Mais cette intervention opportune a sauvé les Russes de l'anéantissement. Les Français sont épuisés, la nuit tombe et les coalisés se replient en hâte vers Château-Thierry, pour mettre la Marne entre eux et le « diable corse ».

La victoire française est belle, acquise à un contre deux. Le lendemain, Napoléon lance son monde à la poursuite des coalisés mais ces derniers s'échappent de justesse, en abandonnant leurs bagages et une partie de leur artillerie sur la rive gauche.

La partie dure de **midi** (tour 1) à **six heures** (tour 12), quand la nuit tombe. Le terrain est boueux et influe sur les tirs d'artillerie. Le ruisseau est passable (terrain inégal).

● Ordre de bataille français

État-major : Napoléon, Ney et Lefebvre [tous Gn (S)]

Division Friant [Gn (S)] (vieille garde) :
- 4 x 8 (M) Grenadiers [Ic (S) +4]
- 4 x 8 (M) Chasseurs [Ic (S) +4]
- 3 x 8 (L) batteries de 12 [Al (S) +4]

Division Ricard [Gn (O)] :
- 2 x Tirailleurs [Ti (O) +1]
- 2x 6(S) légers [I1 (I) + 1]
- 3 x 6 (S) Ligne [I1 (I) +1]
- 1 x 8 (L) batt. de 6 [Am (O) +1]

Division Colbert [Gn (S)] :
- 1 x 12 (XL) lanciers rouges [Cb (O) +3]
- 1 x 4 (S) 1er éclaireurs [Cl (S) +1]
- 1 x 6 (M) batterie de 6 à cheval [Am (S) +4]

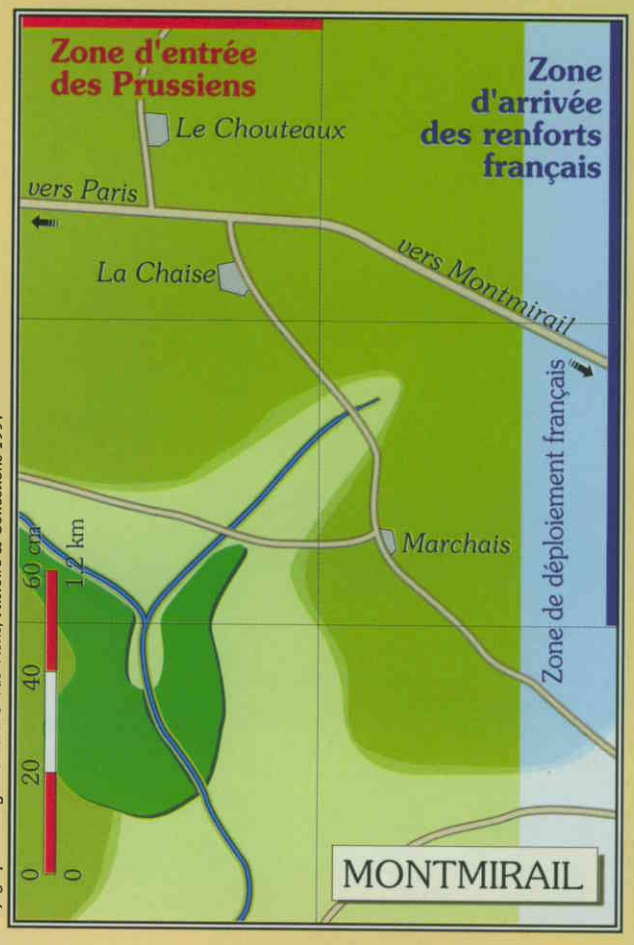
Division Guyot [Gn (S)] :
- 1 x 12 (XL) lanciers polonais [Cb (S) +4]
- 1x12 (XL) dragons de l'Impératrice [Cb (O) + 3]
- 1 x 4 (S) 2e éclaireurs [Cl (S) +1]
- 1 x 6 (M) batterie de 6 à cheval [Am (S) +4]

Div. Lafernière [Gn (S)] :
- 1 x 12 (XL) grenadiers à cheval [Cb (S) + 4]
- 1 x 12 (XL) chasseurs à cheval de la garde [Cb (S) +4]
- 1 x 6 (M) batterie de 6 à cheval [Am (S) + 4]

● En renfort au tour 6 :

Division Michel [Gn (S)] (Moyenne Garde) :
- 2 x 6 (S) fusiliers-grenadiers [Ic (S) +3]
- 2 x 8 (M) fusiliers-chasseurs [Ic (S) +3]
- 2 x 8 (M) flanqueurs-chasseurs [Ic (O) +2]
- 4 x 8 (L) batteries de 6 [Am (O) +2]

Division Defrance [Gn (O)] :
- 1 x 6 (M) 3e gardes d'honneur [Cl (S) +1]
- 3x 4 (S) 1er, 2e et 4e gardes d'honneur [Cl (S) +1]



Infographie Morgan Gillard © Vae Victis, Histoire & Collections 1997

● Ordre de bataille allié

État-major : Sacken [Gn (I)]

VIe corps – Scherbatov [Gn (I)] :
- 2 x tirailleurs [Ti (I) +0]
- 4 x 8 (M) ligne [I1 (O) +0]
- 4 x 8 (M) ligne [I1 (O) -1]
- 2 x 8 (M) léger [I1 (O) +1]
- 2 x 8 (M) léger [I1 (O) +0]
- 1 x 12 (XL) batterie de 12 [Al (O) +1]
- 2 x 12 (XL) batterie de 6 [Am (O) +1]

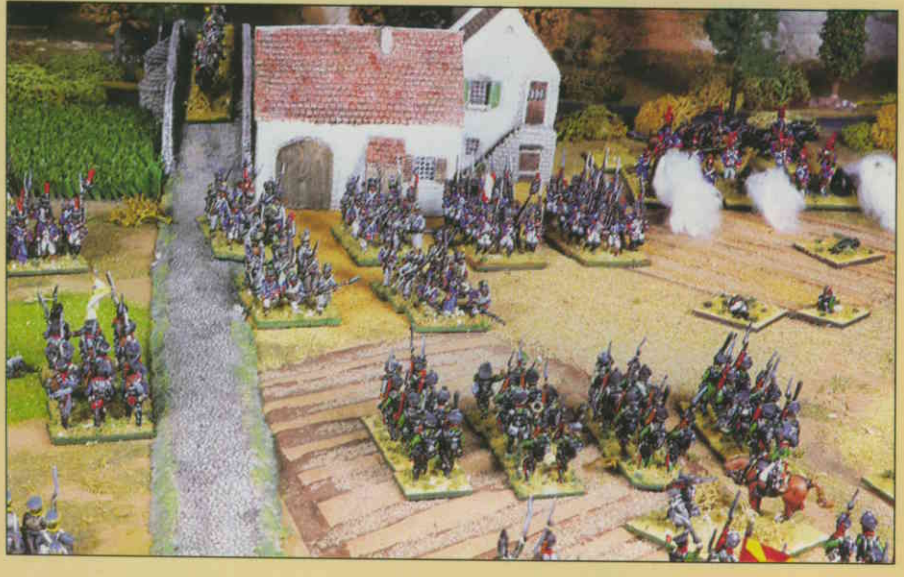
XIe corps – Lieven III [Gn (I)] : idem
- 2e division de hussards [Gn (I)] :
- 4 x 4 (S) hussards [Cb (I) +1]
- 1x6 (M) demi-batt. de 6 à cheval [Am (O) +1]
- 3e division de dragons [Gn (I)] :
- 4 x 4 (S) dragons [Cl (O) +0]
- 1 x 6 (M) demi-batt. de 6 à cheval [Am (O) +1]

Brigade Karpov II [Gn (I)] :
- 5 x 4 (S) cosaques du Don [Ci (S) -1]
- 2 x 4 (S) cosaques [Ci (O) -2]
- 1 x 4 (S) 2e Kalmoucks [Ci (I) -3]

● En renfort au tour 8 :

Brigade Von Pirch III [Gn (O)] :
- 2 x Jägers [Ti (S) +2]
- 4 x 12 (L) grenadiers [Ic (O) +2]
- 6 x 12 (L) Landwehr [I2 (S) -1]
- 1 x Jägers à cheval [Fo (O) +0]
- 1 x 8 (M) cavalerie nationale [Cl (I) -1]
- 1 x 8 (L) batterie de 6 [Am (O) +1]

La division Ricard, appuyée par la vieille garde, marche sur les Russes.



Déploiement : le Russe se place en premier, au sud de la route et à l'ouest de Marchais (inclus) ; le Français se place ensuite à l'ouest de Marchais (voir carte) et il joue en premier.

Règles spéciales

Les bataillons de vieille garde peuvent être engagés par un, deux, quatre ou tous : ils sont détachés à la demande en cours de partie, et soit affectés à un autre élément de manœuvre au début d'un tour, soit utilisés en élément de manœuvre indépendant ;

Napoléon, les maréchaux Ney ou Lefebvre peuvent prendre le commandement de tout élément de manœuvre.

Conditions de victoire : grande victoire : l'armée ennemie est en déroute et aucun élément de manœuvre de son armée ne l'est. Victoire : l'armée ennemie est en déroute. Match nul : autre résultat. ❐

14 – Tests de cohésion

Le tableau des tests de cohésion donne les modificateurs à appliquer suivant les cas.

Suite à un corps à corps, c'est la différence entre les niveaux de cohésion qui intervient (un vétéran face à un conscrit reçoit un bonus de 2, un vétéran face à de la vieille garde obtient un malus de 3).

Une unité qui échoue à son test de cohésion pour changer de formation ou à cause du terrain passe en désordre. Une unité qui passe un test de cohésion suite à un combat peut passer en désordre.

Exemples : un bataillon de landwehr prussien vient de perdre un corps à corps face à un bataillon de fusiliers-grenadiers : il passe un test de cohésion de 7 – 1 [son niveau de cohésion] – 3 [le niveau de cohésion de l'adversaire est + 3], soit 3. Sur un résultat de 2 ou 3 sur 2d6, les landwheriens se sortiront de ce mauvais pas.

15 - Désordre

Le désordre d'une unité est dû :

– au mouvement dans un terrain difficile ;

– à l'échec d'un test de cohésion suite à un mouvement dans un terrain inégal, difficile, à travers un obstacle ou à un changement de formation ;

– à un combat ou à l'issu d'un mouvement de charge, esquive ou fuite ;

– à un contact sur le flanc ou l'arrière.

D'autre part, une unité en désordre ne peut repasser en ordre si elle est au contact de l'ennemi. Le désordre d'une unité est matérialisé en séparant légèrement ses plaquettes.

Suite à un test dû à un tir ou à un recul, une unité non en désordre passe en désordre si :

– elle est E (I) et le d6 foncé est **inférieur ou égal** au clair (sauf double un) ;

– elle est E (O) et le d6 foncé est **strictement inférieur** au clair ;

– elle est E (S) et fait un double (sauf double un).

Si, suite à un corps à corps, l'unité recule sans passer de test de cohésion, elle lance néanmoins 2d6 pour savoir si elle passe en désordre.

Le désordre dure jusqu'au début de la phase suivante identique à celle où la cause de ce désordre cesse. Un marqueur peut être utilisé pour se souvenir de la phase où le désordre s'est produit. Un général n'est jamais en désordre. Une unité déjà en désordre qui repasse en désordre n'a pas de pénalités supplémentaires.

Exemples :

– une unité du joueur A est en désordre car elle bouge en terrain difficile lors de sa phase de mouvement. Lors de la prochaine phase de mouvement du joueur A, elle n'est plus en désordre (et ne le sera pas à nouveau si elle ne bouge pas).

– une unité effectue une esquive face à une charge dans le tour adverse : elle reste en désordre jusqu'au début de la prochaine phase de mouvement du joueur adverse.

18 – Mise en place du jeu

Une table de jeu de 120 cm sur 180 (table « standard ») permet de déployer deux ou trois divisions et de jouer en une après-midi. Le terrain est fait d'un commun accord entre les deux adversaires. La zone de déploiement est de 40 cm pour le défenseur et 20 pour l'attaquant, par rapport à leur bord de table. Le défenseur se déploie en premier. L'attaquant joue en premier. Dans les règles de base, le Français est l'attaquant.

Une armée **gagne** quand, à la fin d'un tour de jeu, 50 % des éléments de manœuvre adverses sont en fuite, repoussés hors table ou détruits. ❐

EXEMPLE DE CORPS À CORPS

Deux régiments de cavalerie [Cb (O)] soutenus chargent en ligne quatre bataillons [I1 (O)] soutenus, dont trois sont en colonne et un en ligne. Face à la première charge, un bataillon en colonne réussit à former un carré, l'autre échoue et reste en colonne. Face à la deuxième charge, les deux bataillons échouent et restent l'un en ligne, l'autre en colonne. Les combats à résoudre sont :

– une fraction d'une unité de cavalerie face à un carré, soit 4 contre 3, le reste de cette unité de cavalerie sur la colonne en désordre, soit 4 contre 1 ;

– une unité de cavalerie face à deux unités d'infanterie en désordre (l'une en colonne, l'autre en ligne), soit 4 contre 1.

Le premier joueur lance 1d6 pour chaque régiment de cavalerie ; le second 1d6 face à chaque régiment de cavalerie.

– la première unité de cavalerie obtient un 2 à son d6 de combat, soit un total de 6. Les fantassins ont un « 4 », soit un total de 7 pour le carré et 5 pour la colonne d'infanterie. Le carré est sauf, mais la colonne doit appliquer un D0. Quel que soit le résultat, la cavalerie doit cependant reculer car elle applique le résultat le plus défavorable (celui face au carré) ;

– la deuxième unité de cavalerie gagne son combat en faisant le double : la ligne d'infanterie est immédiatement détruite et la colonne applique un D – 1. La cavalerie peut poursuivre, occuper la place, etc.

LES GROGNARDS

Rermerciements à J.-C Prudhon, Laurent Mariette, Luc Delmas, Nicolas Stratigos, P. Evrard et les Vélites de Montreuil.

Fig. AB Figures, Battle Honours, Minifigs et Old Glory, peinture par Claude Corbières.

PRINCE AUGUST

Réalisez vous-même votre armée Grace à nos kits de fonderie

25 mm Empire

Grenadiers de la Garde Infanterie de ligne Foot Guards 42 Highlande

Artilleurs Français Royal Artillerie Gribeauval GB 6 PDR

Scot Grey et chevaux 6e Régiment de Dragons et chevaux

Grenadiers Prussiens NL 36 Chasseurs Foot Guards 42 Highlanders

10e Régiment de Hussards et chevaux Cuirassiers et chevaux

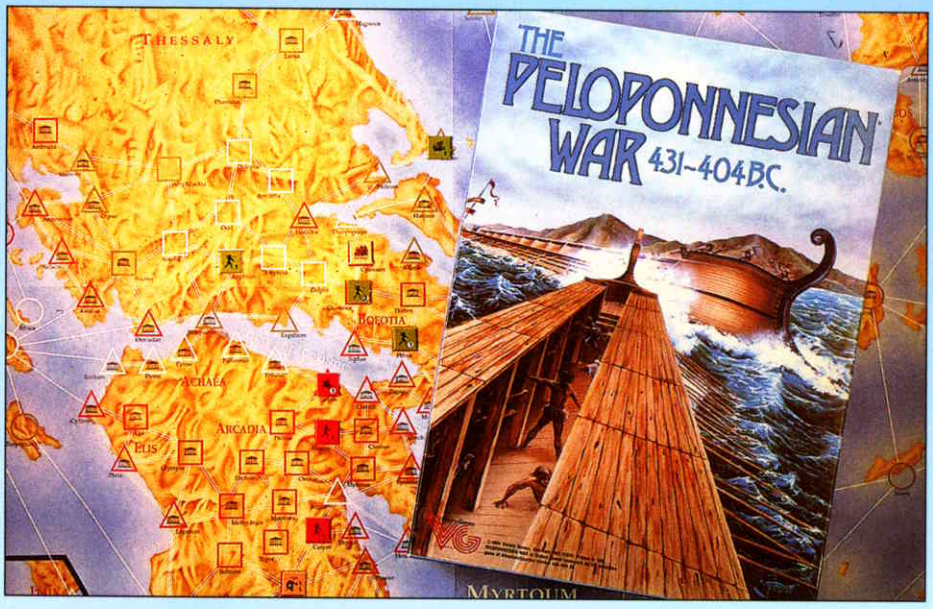
Grenadiers de la Garde Infanterie de ligne Grenadiers Prussiens NL 36 Chasseurs

Lanciers Polonais et chevaux Dragons de l'Impératrice et cheva

DUEL STRATÉGIQUE

Les jeux stratégiques à deux joueurs

LES jeux à l'échelle stratégique ne sont pas tous des monstres injouables. Pour le prouver, voici la présentation de trois jeux de référence à l'échelle stratégique, jouable à deux, ludique et facile d'accès.



Par Frédéric BEY

Les jeux d'histoire stratégiques sont souvent présentés comme des monstres injouables, coincés entre les jeux purement militaires, à l'échelle tactique ou opérationnelle, et les jeux politico-dipomatiques, proches des jeux de plateau. Ils ont par ailleurs la réputation d'être difficilement accessibles aux débutants. Pour vous prouver au contraire qu'il existe des jeux stratégiques, couvrant des périodes historiques très différentes, à la fois ambitieux et facilement jouables à deux, *VaeVictis* a choisi de vous présenter et d'analyser les qualités de trois grandes simulations de l'éditeur Victory Games : ***The Peloponnesian War***, ***The Civil War*** et ***Vietnam***.

C'est probablement dans une approche à deux joueurs que le jeu d'histoire stratégique met le mieux en valeur ses atouts. Placé à la tête des armées d'un Etat, chacun des joueurs devra, en fonction des moyens à sa disposition, établir sa ligne de conduite pour, coûte que coûte, gagner la guerre. Il n'est pas question de compter sur l'apport salvateur d'un allié providentiel ou sur la conclusion, par la voie diplomatique, d'une paix permettant de gagner du temps. Dans les trois jeux que nous allons aborder, les joueurs sont confrontés à des situations et des contextes peut-être forts différents, mais qui portent en elles le même germe : celui d'une guerre totale à laquelle un seul camp survivra (la seule exception est pour le camp américain dans *Vietnam*, dont seul le maintien de sa présence dans l'espace géopolitique sud-est asiatique est en jeu).

Pour vaincre (ou mourir...), les joueurs devront élaborer une stratégie, le plus souvent pour des périodes couvrant plusieurs années de temps réel, monter les opérations militaires pour l'appliquer et gérer en même temps les problèmes de logistique, de ravitaillement ou encore de commandement des armées. Bien entendu, à cette échelle, l'ensemble de ces questions trouvera une réponse multi-arme (terrestre, navale et aérienne pour la période contemporaine), ce qui ne manquera pas encore de compliquer la réflexion des joueurs. Il est cependant vrai, nous allons le voir, que si l'effort intellectuel requis pour penser et planifier ces actions est très important, les jeux que nous allons analyser permettent d'en gérer assez facilement le déroulement, en préservant ainsi le plaisir du jeu.

Trois guerres terribles !

Evoquons d'abord chronologiquement les conflits simulés dans les trois jeux de notre échantillon. ***The Peloponnesian War*** (1991) couvre la totalité de la guerre qui oppose Sparte à Athènes, entre 431 et 404 av. J.-C., pour obtenir l'hégémonie sur le monde grec antique. Les deux camps disposent de forces et faiblesses parfaitement opposées. Athènes dispose d'un empire essentiellement maritime qui lui procure de l'argent pour mener la guerre et une maîtrise totale des mers. Fort de sa flotte, la ville bénéficie initialement de l'initiative stratégique et peut porter le combat où elle le veut. Sparte, au contraire, s'appuie uniquement sur la force et le nombre de ses hoplites.

Le type de guerre qui découle de cette situation est forcément celui d'une guerre d'usure (elle durera 27 ans...) dans la mesure où chacun des deux camps est au départ invincible dans son domaine de prédilection (sur terre pour Sparte, sur mer pour Athènes). Sparte finira par l'emporter en profitant de l'affaiblissement d'Athènes, après son expédition manquée en Sicile, pour conquérir la maîtrise des mers. Le conflit aura été pour la Grèce une épreuve très noire. En effet, aucun des deux camps ne pouvant vaincre directement l'autre pendant les premières années de guerre, ils ont eu tous deux recours à une stratégie de dévastation systématique des territoires et des ressources de l'adversaire !

Plus prêt de nous, *The Civil War* (1983) retrace les quatre années de la guerre de Sécession américaine. Du printemps 1861 à celui de 1865, sudistes et nordistes se livrent une guerre sanglante, qui à elle seule fera plus de morts que toutes les autres guerres réunies de l'histoire des États-Unis (plus de 600 000 victimes).

Là encore, l'Union et la Confédération ont des ressources et des forces très disproportionnées. Le Nord dispose de troupes et de renforts pléthoriques ainsi que de la maîtrise des mers et des fleuves navigables. La principale force du Sud provient de ses excellents généraux qui surclassent complètement leurs adversaires pendant la première moitié du conflit, et confèrent à ses armées une mobilité, un moral et une efficacité bien supérieurs. Par contre, contrairement à la guerre entre Sparte et Athènes au cours de laquelle les deux cités peuvent raisonnablement penser pouvoir l'emporter, dans *The Civil War*, les sudistes ne peuvent gagner qu'en « ne perdant pas... » tant le déséquilibre des forces est grand.

L'objectif du Sud n'est de toute façon pas de conquérir le Nord, mais de faire reconnaître son indépendance. Cela procure à la Confédération un autre atout, celui de pouvoir s'arc-bouter sur une stratégie défensive plus économique qui lui permettra de mettre en valeur son très grand « pouvoir de nuire ». La victoire du Nord est également forte de leçon. En faisant appliquer, contre vents et marées, l'excellent plan stratégique du général Winfield Scott (plan Anaconda visant à couper le Sud en deux par l'axe du Mississipi), le président Lincoln a montré que la volonté et la foi en la victoire, appuyé sur une stratégie solide, peuvent permettre de venir à bout des adversaires les plus coriaces et des meilleurs généraux...

Enfin avec ***Vietnam*** (1984), qui permet de retracer la totalité du conflit américano-vietnamien (1965-1975), on retrouve paradoxalement des composantes des deux précédents conflits, déjà évoqués ci-dessus. Il y a disparité des forces : les Américains ont les meilleures troupes (mais moins nombreuses), la maîtrise du ciel et de la mer ; les Nord-Vietnamiens ne bénéficient que de la maîtrise « en profondeur » du terrain et du nombre. Il y a disparité des objectifs de guerre : les Américains doivent assurer la sécurité et la stabilité politique du régime sud-vietnam, les Nord-Vietnamiens doivent simplement les en empêcher par tous les moyens (infiltrations, guérillas, coups de forces à but psychologique) afin d'y conquérir le pouvoir. *Vietnam* est en tout cas la simulation qui présente les situations les plus complexes, voire les plus inextricables. Un vrai casse-tête stratégique qui hante encore les historiens militaires comme les habitués du jeu. De

DE L'IMPORTANCE DU COMMANDEMENT

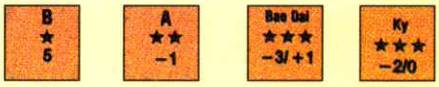
Dans les jeux d'histoires stratégiques, les chefs et leurs caractéristiques, font partie intégrante de la simulation à un niveau plus déterminant qu'à d'autres échelles.

Dans *The Peloponnesian War*, les commandants, tirés au sort au début de chaque tour, vont guider les opérations de leur cité pour la période en cours. Leur facteur tactique (en haut) influence les résultats des combats (l'athénien Nicias est ici bien inférieur au spartiate Lysandre). Le facteur stratégique, en bas, est utilisé dans la détermination du type d'opérations que mènera l'adversaire (dans le jeu en version solitaire). Un chiffre négatif (comme celui du spartiate Archidamus) porte à la prudence, à l'inverse plus le facteur stratégique est élevé, plus la stratégie à suivre aura des chances d'être audacieuse. Lysandre (+2, 2) est le meilleur général du jeu, avec un autre spartiate aux mêmes caractéristiques, Brasidias, et deux chefs athéniens (+2, 1), Thrasybule et Demosthènes.

Dans *The Civil War*, les généraux apportent également des bonus tactiques (subordonnés) et stratégiques (commandants d'armées). Ils évoluent au cours de la partie, en fonction de leurs montées en grade (sauf si ils sont tués au combat auparavant...) ce qui leurs permettra de commander de plus en plus d'hommes.

Le général sudiste Hood, d'initiative constante 2 (la meilleure possible), voit au contraire sa valeur tactique diminuée avec sa montée en grade (deuxième chiffre, puis troisième chiffre à ***) : elle passe de 2 à 1 où elle demeure. Cela révèle que Hood, grand entraîneur d'hommes, très combatif, n'était par ailleurs pas fait pour commander de grandes armées. Le petit chiffre en haut à droite indique l'ancienneté dans le grade pour chacun des niveaux : huit autres généraux en jeu on la préséance sur Hood au même grade. Enfin, le deuxième chiffre du général Hood***, indique sa valeur stratégique : un 1 sur fond différent de celui du pion (ici en blanc) donne une possibilité à l'adversaire de relancer le dé, ce qui n'est pas bon...

Voici enfin le meilleur sudiste, le meilleur nordiste et le pire général (tous camps confondus) du jeu.



Dans *Vietnam*, l'élément le plus original provient des généraux sud-vietnamiens alliés des américains.

A * (division) ou ** (corps), leurs caractéristiques concernent leur efficacité (chiffre), leur loyauté (dont l'évolution sera suivie sur un compteur) et la faction politique à laquelle ils appartiennent (repérée par une lettre, il y en a trois au total). Au cours de la partie, ce sont surtout les deux derniers facteurs qui vont empoisonner la vie du joueur américain dans sa recherche d'une stabilité politique de son allié, dont les chefs *** représentent les figures clés du gouvernement.

Dans notre exemple, le chef * est très efficace et appartient à la faction B, le ** de la faction A l'est beaucoup moins. Enfin, Bao Daï (***) ou Ky (***) donnent une bonne idée de la médiocrité générale de l'état-major sud-vietnamien, toujours susceptible d'être victime d'un coup d'état (plus ou moins téléguidé par le joueur américain).

quoi, en tout cas, analyser en détail les raisons de l'échec américain !

Le nerf de la guerre

La qualité principale de ces trois jeux provient naturellement, et avant tout autre chose, de leurs systèmes de règles. Pour chacun d'entre eux, l'impératif est le même : permettre la gestion de campagnes militaires nombreuses et multiformes, toutes influencées par le contexte stratégique du conflit. Cependant les solutions choisies sont fort différentes. *The Peloponnesian War* a recours à un régulateur bien particulier : l'argent ! La gestion par Sparte et Athènes de leur trésor de guerre constitue le moteur du jeu.

Chaque tour de jeu (trois années de temps réel) est organisé de la façon suivante : une phase politique (événements aléatoires, révoltes des alliés d'Athènes et sélection des chefs), une phase d'opérations (c'est là que l'argent intervient) et une phase administrative (collecte des revenus principalement). Enfin, à la fin de chaque tour, on vérifie si un des deux camps est obligé de se rendre ou si une armistice survient.

Toute activation d'armées ou de flottes et leur engagement requiert une certaine somme : 200 talents pour chaque point de force terrestre (soit 2 000 hoplites ou cavaliers) et 400 talents pour chaque point de force naval. A titre indicatif, au début du jeu, Athènes dispose de 4 500 talents et Sparte de 3 000. La moindre action a donc un prix immédiat et il convient de songer à l'avance à ce qu'elle peut rapporter avant de l'engager !

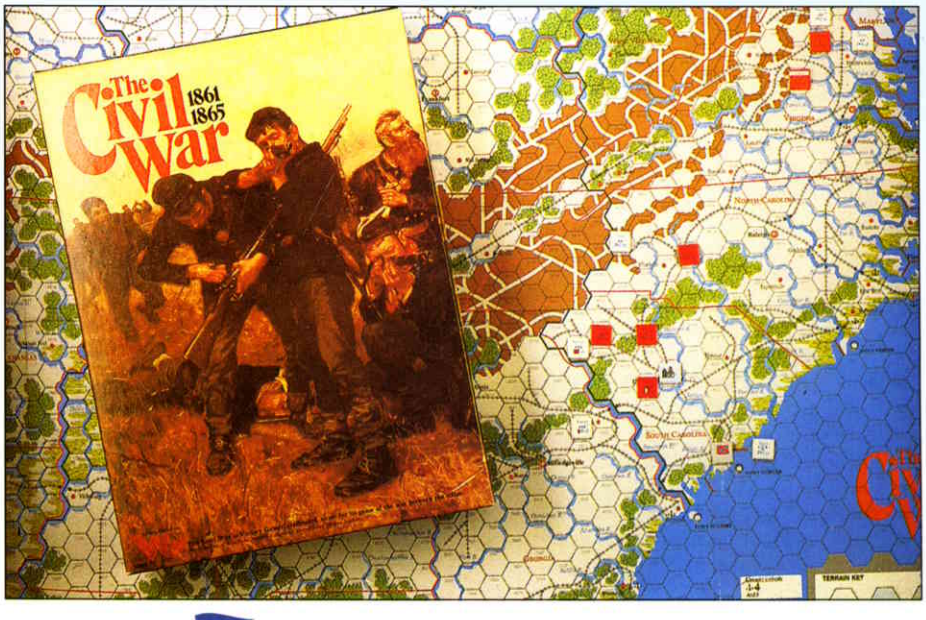
Par exemple, une expédition athénienne en Sicile avec 7 points de forces (6 points de hoplites et 1 de cavaliers), convoyés par 7 points de flotte coûterait 4 200 talents, soit plus que ce que la Ligue de Délos verse comme revenus à Athènes à chaque tour (3 500 talents)... Au bout du compte, que peut-elle rapporter ? Le contrôle de Syracuse rapporte 1 000 talents par tour à Athènes et prive Sparte des 500 talents que lui versait auparavant la Sicile. Une telle opération, si elle réussit, est donc « amortie » au bout de trois tours de jeu. Faut-il la tenter avec une force moindre (moins coûteuse), faut-il multiplier, à l'inverse, des opérations de destructions des ressources adverses à l'aide de petits détachements ? Sans cesse, les deux joueurs devront se poser ces questions, les soupeser et trancher afin de définir leur stratégie.

Chaque espace ennemi ravagé prive celui-ci de 250 talents, ce qui rend « la petite guerre » très rentable. Mais gare à l'épuisement mutuel. Si les trésors de Sparte et Athènes tombent tous les deux sous la barre des 1 000 talents de solde, une armistice intervient automatiquement. Ce système de jeu, très orienté sur les fondements économiques de la guerre dans le monde grec antique se révèle justement très « riche » à la pratique. Même si, bien sûr, le système de résolution des batailles est très sommaire (seuls rapport de force et influence des chefs sont pris en compte), cela ne gâche rien. Il suffit aux protagonistes de bien intégrer le fait suivant : à forces égales ou presque (en nombre), toute bataille se jouera sur un coup de dé ! Une stratégie bâtie sur des coups de dés ne faisant elle pas long feu, il leurs faudra chercher ailleurs les clés de la victoire !

Globalement, avec 16 pages de règles très fluides, *The Peloponnesian War* est probablement une des meilleures écoles pour aborder le jeu stratégique. Les mécanismes sont simples et le jeu rapide (les dix tours d'une partie complète sont bouclés en une soirée). Cela est d'autant plus vrai que ce jeu est originellement conçu pour une pratique en solitaire : on peut donc apprendre à y jouer encore plus facilement !

Le poids des états-majors

Dans *The Civil War*, le domaine économique est toujours présent. Cependant, le cœur du système de jeu se situe plutôt dans les règles de commandement. Le sort d'une partie est en effet souvent scellé au regard de deux catégories de décisions. La première concerne l'organisation des différentes armées : il faut parvenir à placer les meilleurs généraux à leurs têtes tout en ayant veillé auparavant à obtenir la montée en grade rapide des meilleurs espoirs de chaque camp (ce qui sous-entend de les exposer au feu et donc de risquer également leur mort, on a rien sans rien...). Par exemple, le nordiste commence la partie avec les médiocres McDowell, McClellan et Fremont, en charges des principales concentrations de troupes. Les trois ou quatre premiers tours de jeux devront être alors impérativement consacrés à réorganiser les états-majors de chacune des armées nordistes afin de profiter des qualités d'un Grant ou d'un Sherman (tout deux démarrant à des postes subalternes). Pour le sudiste, les choses sont plus simples,



la qualité moyenne de ses généraux étant très bonne, il suffit de bien gérer leur répartition entre les différentes armées.

Chaque général peut influer sur la conduite des opérations en fonction de trois caractéristiques. La première concerne son degré d'initiative. Moins un général en aura, plus il coûtera cher à son camp de l'activer. Lee et Grant ont une initiative de 2 alors que Jonhnston et McClellan, leurs supérieurs hiérarchiques (car plus anciens dans le même grade) en ont une de 3. Cela signifie que pour faire se déplacer, combattre ou se rallier les armées commandées par ces généraux, il suffira, à chaque fois, de 2 points de commandement au lieu de 3 pour les autres. Vue la rareté des points disponibles chaque tour, la différence est énorme !

De même, chaque général en chef d'une armée apporte à son camp l'opportunité d'un nombre (positif ou négatif) de relance du dé lors de la résolution des combats. Ainsi, une armée commandée par Lee obtient le droit de relancer trois fois le dé (ou moins si le résultat est déjà satisfaisant...). A l'inverse, une armée commandée par le tristement célèbre général nordiste Fremont donne à l'adversaire trois possibilités de lancer à nouveau le dé... Si les deux s'affrontent, les sudistes pourront rejeter six fois le dé : un comble s'ils n'obtenaient pas le résultat souhaité ! Les généraux subordonnés apportent de leur côté des bonus ou des malus tactiques au dé dont le cumul peut aller jusqu'à + 6 ! Il est dès lors clair que le résultat des batailles dépend avant tout de la bonne organisation des états-majors et encore plus de leur bonne répartition entre les différents fronts.

La deuxième décision capitale sur laquelle les joueurs doivent plancher à chaque tour est liée à cette notion de front. Il y en a trois : l'Est, l'Ouest et le Trans-Mississipi. Au début de chaque tour, les deux joueurs doivent choisir l'ordre de priorité de ces trois fronts pour le tour suivant, ce qui revient à déterminer leur degré de priorité stratégique, en moyenne deux mois de temps réel à l'avance. De ce choix découle le nombre de points de commandements qui seront obtenus (par tirage aléatoire) pour chacun des fronts. Cette règle, qui reflète l'impossibilité de mener des opérations de très grandes ampleurs sur les trois fronts en même temps, conduit les joueurs à des choix coméliens, et ceux-ci étant secrets, il faut en plus tenter de deviner ce que fera l'autre ! Inutile de dire que lorsque l'on choisi un front en dernière priorité (ce qui signifie que le maximum de points de commandements pouvant être obtenu est de 2), alors qu'à la tête de l'armée de ce secteur le général en chef a une initiative de 3 , il faudra se résoudre à une inactivité quasi complète...

Tout le charme de *The Civil War* vient en fait de là. Avec des règles pourtant bien plus complexes que *The Peloponnesian War*, le principe de base reste extrêmement simple : il faut parvenir à optimiser, grâce à sa structure de commandement et à ses choix de priorité de front, son capital de points d'actions. En résumé, il faut savoir compter et hiérarchiser ses actions ! Mais derrières ces mécanismes plaisants et vite assimilables, il se cache par ailleurs une quantité formidable de finesses dans les règles, dont la maîtrise ne viendra qu'après de nombreuses parties : utilisation des généraux de cavalerie, des forces navales, des opérations amphibies, des constructions de forteresses, maîtrise de son ravitaillement ou perturbation de celui de son adversaire. Tous ces éléments font que le jeu ne peut en aucun cas être classé comme simple tout en restant facilement abordable, car très intuitif dans son concept. Une partie complète compte 19 tours qui peuvent être joués en autant d'heures, voire moins. Nous avons bien changé de catégorie. Je reste cependant persuadé qu'un débutant peut se lancer sur *The Civil War* sans risquer de s'y perdre. Par ailleurs, il faut signaler que ce jeu d'histoire est devenu un jeu « culte » disposant en France d'une compétition qui lui est exclusivement consacrée.

La loi de la jungle

Abordons maintenant le plus complexe des trois jeux de notre échantillon. En effet, *Vietnam*, avec ses tours de jeu « à rallonge », au cours desquels les opérations militaires de chacun des deux protagonistes s'enchaînent sans autre limite que l'utilisation de toutes les unités disponibles, apparaît comme un jeu d'histoire stratégique très fouillé et déroutant par son ampleur. Soyons clair, pour jouer le scénario de campagne qui couvre les 11 années de guerre (1965-1975), il faut une bonne vingtaine de soirées ! Ce serait pourtant une erreur de s'arrêter là, en premier lieu parce que *Vietnam* propose une dizaine de scénarios courts, à peu près tous jouables en une soirée, qui permettent de pratiquer le jeu et toutes ses subtilités dans des limites raisonnables. Ensuite, parce que la complexité du jeu ne vient pas du système de règles à proprement parler mais simplement de la très grande diversité des actions que peut entreprendre chaque joueur.

Avant de se lancer dans une opération (concept central du jeu), le joueur américain a le choix entre dix types d'actions (le nord vietnamien entre seulement cinq), chacune ayant son propre enchaînement de sous-phases... La plus utilisée est la « Search and destroy » (rechercher et détruire). Elle peut donner lieu à une série de retraites et de poursuites et inclue la plupart du temps des actions de soutien (bombardements, etc.). D'autres opérations sont plus limitées comme celle qui consiste à tenir sur place ou à patrouiller. Toutes, en tout cas, sont très réalistes et reflètent parfaitement la complexité de la guerre dans la jungle ou dans les marais du delta du Mekong...

Leurs noms sont d'ailleurs très évocateurs : nettoyer et sécuriser, actions de sécurité (sur les routes), bombarder (avec des forces terrestres, navales ou aériennes), mouvement stratégique, transport naval, placement en réserve offensive ou défensive. L'impératif premier des joueurs est de parvenir à maîtriser cette gamme d'opérations et d'adapter leurs actions à leurs objectifs et moyens.

La victoire s'obtient en « tenant le terrain », c'est-à-dire en contrôlant les différentes régions du Sud-Vietnam et leurs populations. Le joueur américain, avec toute sa panoplie d'armes modernes, des divisions d'élites aux super-bombardiers stratégiques, aurait tort de se croire avantagé. Il doit, en effet, faire face à un facteur décisif, l'évolution du moral de son armée et de ses alliés sud-vietnamien. Le dilemme est terrible : plus les Nord-Vietnamiens progressent, plus les Américains doivent engager de moyens, ce qui malgré les victoires qui s'en suivent, nuit à leur moral. Plus encore que dans son volet purement militaire, il y a donc dans *Vietnam* un impératif capital à se préoccuper tout autant des facteurs moraux et psychologiques et de leurs impacts politiques. Il y a donc pire que la seule loi de la jungle !

Ce que cet aperçu des grands mécanismes de trois jeux d'histoires stratégiques tend à prouver, c'est qu'il est tout à fait possible de se lancer, à deux joueurs seulement, dans leur pratique, sans être obligatoirement un vieux briscard. Bien sûr, il vaut mieux débuter avec *The Peloponnesian War* (notamment en solitaire) qu'avec *Vietnam* et il sera bien plus facile de trouver des adversaires avec *The Civil War* qui est de loin le plus populaire des trois. Mais, l'important n'est pas là. Il réside dans l'intérêt qu'il y a à s'adonner à la simulation historique à l'échelle stratégique : la réflexion y couvre un champ plus large, plus complet, plus riche mais donc aussi plus complexe, surtout quand les règles ne suivent pas forcément le même chemin et demeurent tout à fait abordables.

Les jeux stratégiques, d'un format peu propice à constituer l'encart d'un magazine comme *VV*, sont *de facto* moins connus que leurs homologues tactiques ou opérationnels, il ne faudrait pas pour autant oublier le plaisir incontestable que procure leur pratique. Alors, lancez-vous ! ❐

Vietnam (Victory Games, 1984) est un jeu en anglais de Nick Karp. Complexité moyenne à forte. 780 pions. Un hex. = 10 km, un tour = 1 mois et demi, échelle de base = brigade.

The Civil War (Victory Games, 1983) est un jeu en anglais de Eric Lee Smith. Complexité moyenne. 580 pions. Un hex. = 40 km, un tour = 2 à 4 mois, échelle de base = 5 000 hommes.

The Peloponnesian War (Victory Games, 1991) est un jeu en anglais de Mark Herman. Complexité faible à moyenne. 200 pions. Pas d'hexagone (mais des cases), un tour = 3 ans, échelle de base = 2 000 hommes.

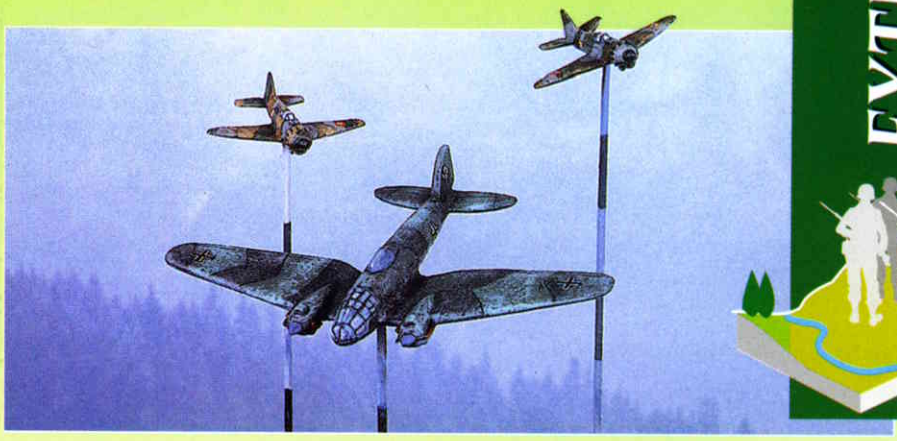
Remerciements à Henri Gautier pour ses indispensables conseils sur *The Civil War* et à Marc Brandsma pour les parties acharnées de *Vietnam* et *The Peloponnesian War*.

LES BOMBARDIERS
Extension pour Le Grand Cirque

EXTENSION

APRES les duels aériens, *VaeVictis* vous propose d'affronter les bombardiers, avec la règle ***Le Grand Cirque***, publiée dans le numéro 14.

Par Pierre LAPORTE



Un bombardier Heinkel 111 pris en chasse par deux Bloch MB 152 de l'armée de l'air (figurines Heroic and Ross au 1/300, peinture par l'auteur).

Le tableau présente les caractéristiques des principaux bombardiers des première années de la guerre.

1 - Modificateurs additionnels

Un appareil classifié comme bombardier :

– subit une pénalité additionnelle de **– 1** au jet de dé d'activation.

– peut piquer de **deux paliers** maximum et grimper d'**un palier** maximum par tour de jeu.

Le joueur ne peut pas cumuler sur une même cible le tir de la mitrailleuse dorsale et celui de la mitrailleuse ventrale d'un bombardier.

2 - Chargement en bombes

La puissance d'un bombardier est réduite d'un PM lorsqu'on considère pour un scénario qu'il vole chargé au poids maximum.

3 - Silhouette importante

Lorsqu'il cherche à atteindre un bombardier bimoteur ou trimoteur, un tireur bénéficie d'un modificateur additionnel de **+ 1** au jet de dé pour toucher sa cible.

4 - Attaques par dessous

La règle de priorité de tir aux armes défensives (voir *VV* n° 14 page 41, phase de tir) ne s'applique pas dans le cas d'un bombardier démuni de mitrailleuse ventrale et subissant une attaque par dessous hors du champ de tir de sa tourelle frontale, s'il en dispose. Dans ce cas, c'est l'assaillant qui bénéficie d'une priorité de tir ; les dégâts infligés le cas échéant étant pris en considération avant tout tir défensif du bombardier. L'assaillant doit cependant être au palier X–1 ou X–2 au départ de l'action, et au palier X au moment du tir (X étant l'altitude en cours du bombardier).

5 - Angles de tir des armes défensives

Mitrailleuses orientables : 120°

Tourelle dorsale ou cuve ventrale : 180°

Classe supérieure d'appareils

Pour l'époque concernée, sont considérés comme étant de classe supérieure les avions suivants : Dewoitine 520, Spitfire et Me 109 (tous modèles). Ils bénéficient d'un modificateur de **+ 1** au jet de dé pour test de manœuvre audacieuse (cette règle permet de simuler la supériorité technologique de certains appareils par rapport à leurs contemporains).

Scénario

● **Duel au dessus des terrils** (en solitaire)

Le 10 mai 1940 à 4 h du matin, la Blitzkrieg déferle à l'Ouest. Une formation de Heinkel 111 en ordre dispersé bombarde à basse altitude le terrain de Norrent-Fontes. Les Morane 406 du groupe 3/1 décollent « à vue » et se lancent à la poursuite des agresseurs. Le sergent Durand (futur as du Normandie-Niemen) abat l'un des bombardiers après une haletante partie de rase-mottes au dessus des crassiers du Nord.

Le combat se déroule à basse altitude ; les deux appareils volent au 6e palier et les deux équipages sont chevronnés. Le Morane est positionné à 20 cm dans le sillage du He 111. Le joueur doit gérer l'initiative des deux avions, ainsi que les tirs de mitrailleuses du bombardier.

A chaque tour de jeu, le joueur jette **1d10** (1d8 si l'appareil a perdu plus de la moitié de ses points de dégâts) lorsqu'il active le bombardier et consulte le tableau suivant qui détermine sa manœuvre aléatoirement :

1. Le bombardier grimpe d'un palier et parcourt sa distance de décrochage

2. Le bombardier grimpe d'un palier et parcourt sa distance maximale de déplacement.

3. Le bombardier parcourt sa distance de décrochage en vol stationnaire.

4. Le bombardier parcourt sa distance maximale de déplacement en vol stationnaire.

5. Le bombardier pique de deux paliers et parcourt sa distance maximale de déplacement.

6. Le bombardier pique d'un palier et parcourt sa distance maximale de déplacement.

7. Le bombardier pique de deux paliers et parcourt sa distance de décrochage.

8. Le bombardier pique d'un palier et parcourt sa distance de décrochage.

9 ou 10. Le bombardier parcourt sa distance de décrochage en vol stationnaire.

Si le joueur obtient 7 ou plus, il relance 1d6 :

1 ou 2. L'avion vire de 60° à droite, puis effectue sa manœuvre.

3 ou 4. L'avion effectue sa manœuvre normalement.

5 ou 6. L'avion vire de 60° à gauche, puis effectue sa manœuvre.

Le bombardier a l'initiative au premier tour de jeu (le Morane manœuvre en premier).

Si le He 111 n'est pas abattu au 10e tour de jeu, on considère qu'il a pu franchir la frontière belge et le chasseur français doit alors abandonner la poursuite. ❐

L'auteur remercie pour leur aide Alain Mercier et Jean-Luc Chaulet.

CARACTÉRISTIQUES DES BOMBARDIERS

Modèle	Puiss.	Maniab.	Décrochage	Piqué	Ff	F (Armement)	D	V	L	Robustesse
He 111 H	5	PM (L)	2	+ 1	-	1	1	1	(2)	38
Do 17 Z	6	PM (L)	2	+ 1	1	(1)	1	1	(2)	36
Ju 87 B	5	PM (L)	1	+ 1	2	-	1	-	-	30
Ju 88	7	PM (L)	3	+ 1	1	(1)	1	1	-	36
Ju 52	4	PM (L)	1	+ 1	-	-	1	1	-	32
Tu SB2	7	PM (L)	3	+ 1	2	-	1	-	-	34
S.M. 79	6	PM (L)	3	+ 1	1	-	1	1	-	38
Blenheim	6	PM (L)	2	+ 1	1	-	1	-	-	34
LeO 45	7	PM (L)	3	+ 1	1	-	1 can.	1	-	36

Ff : mitrailleuse frontale fixe ; **F** : mitrailleuse frontale orientable ; **D** : tourelle dorsale; **V** : cuve ventrale; **L** : mitrailleuse latérale orientable. Entre parenthèses : armes facultatives. Le SM 79 est équipé de mitrailleuses 12,7, les mitrailleuses frontales du SB 2 sont orientables vers le bas.

SCENARIO
ASL/VV 11

UN PRINCE DANS L'ETAU

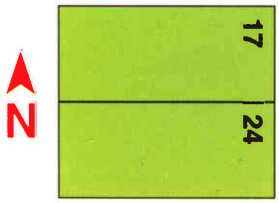
PLANINICA, YOUGOSLAVIE, le 9 octobre 1944

A la fin de l'été 1944, la situation des troupes allemandes basées en Grèce et en Yougoslavie s'aggrave. La défection de la Roumanie et de la Bulgarie ouvre une immense brèche dans laquelle s'engouffre l'Armée rouge. Les Allemands essaient de reconstituer un front sur la frontière bulgaro-yougoslave pour protéger le repli de leurs forces de Grèce. Or, peu d'unités expérimentées, motivées et correctement équipées sont disponibles. La plupart des forces de ce secteur, à l'image de la division SS Prinz Eugen, sont destinées à lutter contre les partisans et sont dotées de matériels de prise (blindés et canons italiens , chars français, mitrailleuses tchèques, etc.). La Prinz Eugen, composée de Volksdeutsche balkaniques, est ainsi retirée de la lutte contre les guérillas de Tito et prend position autour de l'important carrefour routier et ferroviaire de Nis. Cette unité, fleuron des forces allemandes de Yougoslavie, doit faire face avec quelques renforts à une armée bulgare, une armée soviétique et deux corps de partisans serbes ! Le 1er octobre 1944, l'offensive est déclenchée.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur allié gagne s'il sort ≥ 20 VP (les partisans ne sont pas comptés dans le total) par le bord ouest au sud de 17GG4 tout en infligeant au moins autant de CVP qu'il en a subit.

PLACEMENT DES CARTES

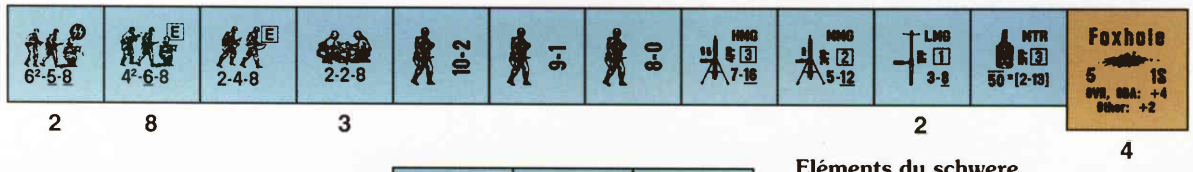


BALANCE

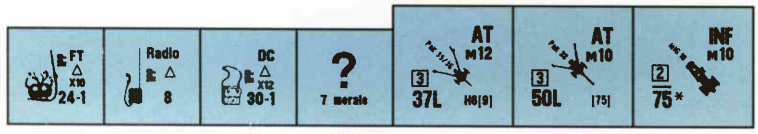
- ✚ Remplacer 20 par 30 dans les conditions de victoire.
- ★ Remplacer 20 par 15 dans les conditions de victoire.

✚ Les Allemands se placent en premier ★ Les Alliés se déplacent en premier	★ 1	★ ✚ 2	★ 3	4	5	6	7	8	9	10	FIN

Eléments du schwere schwadron, SS-Aufklärungs-Abteilung 7 et du II. Btl., SS-Gebirgsjäger Regiment 14 [ELR : 2] se placent entre les rangées 17M/24M et 17U/24U incluses mais dans les hexagones de coordonnée ≤ 6 sur la carte 17 (SAN : 4) :

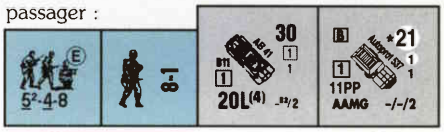


2 8 3 2 4



2 12

Eléments du schwere schwadron, SS-A.A. 7 entrent au tour 2 par 24Y1 *ou* 17GG6 *ou* 24GG6 avec l'infanterie passager :



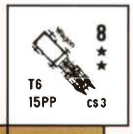
2 2

Eléments du XIVe corps de partisans serbes [ELR : 5] se placent dans le quadrilatère 24W3-CC3-17CC8-W8 inclus (SAN : 5) :

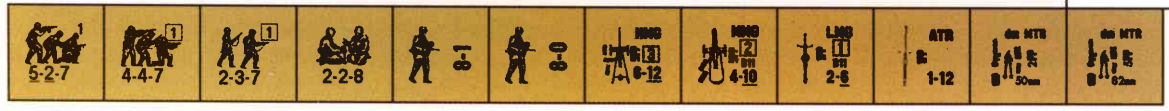
5

Entrent au tour 2 par le bord est :

3



Eléments de la 93e division de fusiliers [ELR : 4] entrent au tour 1 par le bord est :



3 10 2 2

Entrent au tour 2 entre 24F0 et 24L0 inclus :

3 3 2

Entrent au tour 3 entre 17V10 et 17L10 inclus :

4 4

Conception du scénario : Philippe Naud

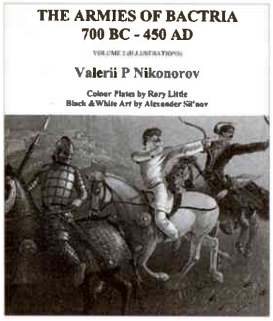
REGLES SPECIFIQUES

1. Les conditions météo sont *Wet*, sans vent au début. Le Kindling est interdit.
2. Toutes les unités allemandes sont SS (A25.11). Le moral est souligné mais le moral broken est celui qui est indiqué sur le pion. Les 6²-5-8 sont Assault Engineers. Les Allemands n'ont pas de PF et utilisent les AFV italiens sant pénalité. La radio allemande donne accès à un OBA de mortiers de bataillon de 80 mm+ avec Scarce Ammo.
3. Le joueur russe à accès à un OBA de 80 mm+ dirigé par un observateur hors-carte secrètement placé au niveau 3 sur le bord est. Le premier accès à la batterie est automatique (retirer un jeton noir).
4. Deux squads partisans (et tout SMC/SW empilé avec dans la même Location) peuvent se placer HIP en Concealement Terrain. Seuls les partisans peuvent utiliser les Paths. Ils ne dépense que **1**$^{1/2}$ **MF** par hexagone de bois (ce coût réduit s'applique à toute unité qui effectue sa MPh/APh empilé avec eux). Ils utilisent les LMG (seulement) russes sans pénalité. Allied Troop s'applique.

EPILOGUE

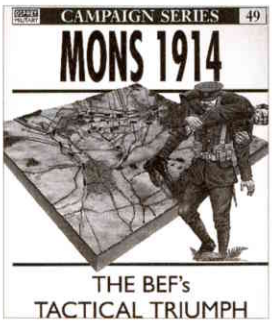
Des combats aussi violents que confus éclatent. Si les SS font assez bonne figure contre les Bulgares et les partisans, il n'en va pas de même face aux vétérans de l'Armée rouge. En effet, les divisions du 64e corps de fusiliers encerclent les défenseurs de la ville de Zajecar, au nord de Nis, et repoussent vers l'ouest les unités de la Prinz Eugen qui essaient en vain de garder le contact avec la garnison. Appuyés par les partisans, les Soviétiques attaquent les SS et les prennent en tenailles au nord du village de Planinica. Grâce au sang-froid d'officiers comme le Sturmbannführer Neumann, les Allemands se replient en bon ordre même si plusieurs soldats en profitent pour déserter.... Neumann réussit à rejoindre le gros de la division et se voit décorer de la croix de chevalier pour sa conduite au feu. Mais les Russes percent, ouvrant ainsi la voie à leurs blindés. Nis est prise le 15 octobre par les Bulgares. L'Armée rouge peut poursuivre son avance sur Belgrade.

NOUVEAUTES MONTVERT & OSPREY



The Armies of Bactria 700 BC-450 AD, par V.P. Nikonorov
144 pages illustrées de dessins au trait et 8 planches couleurs.
En anglais.
Réf. **38808. 149 F franco**

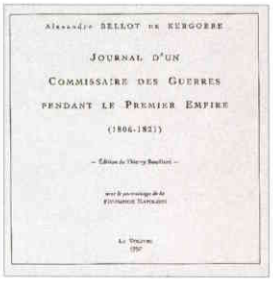
Salamanca 1812, par Ian Fletcher
Plus de 90 illustrations, 96 pages, cartes et planches couleurs. Ordres de bataille et notes pour Wargamers.
En anglais.
Réf. **88248. 140 F franco**



Mons 1914 par David Lomas
Plus de 90 illustrations, 96 pages, cartes et planches couleurs. Ordres de bataille et notes pour Wargamers.
En anglais.
Réf. **88249.**
140 F franco

CAMPAGNES NAPOLEONIENNES

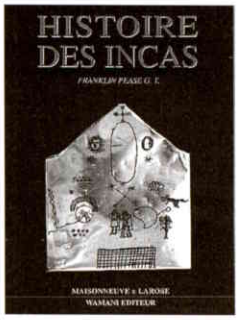
L'Etat-major de Kleber en Egypte (1798-1800), par J.-B. Kleber
Réédition. 136 pages illustrées.
Réf. **82164.**
189 F franco



Journal d'un Commissaire des Guerres pendant le Premier Empire (1806-1821).
Réédition du Journal de A. Bellot de Kergorre, en 160 pages.
Réf. **82162. 210 F franco**

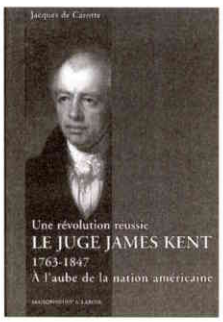
Mémoires militaires (1812-1813-1814), par Jozef Grabowski
Réédition. 160 pages.
Réf. **82163.**
210 F franco

OFFRES SPECIALES – QUANTITES LIMITEES



Histoire des Incas, par Franklin Pease G.Y.
Cet historien péruvien analyse les nouveaux documents disponibles sur cette civilisation, en 188 pages illustrées.
Réf. **31093. 49 F franco**

Un Avocat dans la Tourmente, par J. de Cazotte
Portrait de Tronson de Coudray, un héros de la Révolution de l'affaire Solar à celle de Toulon, en 244 pages.
Réf. **31092.**
49 F franco



Le Juge James Kent (1763-1847), par J. de Cazotte
Un personnage inséparable de la naissance de la nation américaine, en 314 pages illustrées.
Réf. **31094.**
49 F franco

Au 01.49.23.72.22, nous restons à votre disposition , pour toutes commandes par Carte Bancaire et pour tous renseignements sur le contenu des ouvrages. Livre réservé = Temps gagné !

VISA

CB

a&C LIBRAIRIE

19, avenue de la République 75011 Paris
Ouverture du mardi au samedi de 10 h à 19 h
Tél. : 01.47.00.68.72 - Fax :01.40.21. 97.55.

LA COLLECTION CAMPAGNES ET STRATEGIE

Bulgneville 1431
Réf. **88363**

La Noche Triste 1520.
Réf. **88355**

Béveziers 1690
Réf. **88359**

NOUVEAUTE !
La Bataille de Malplaquet 1709
Réf. **88371**

Denain 1712
Réf. **88354**

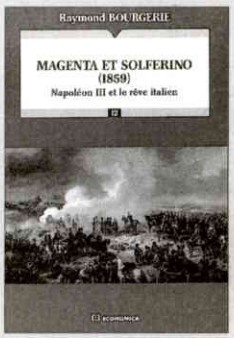
Fontenoy 1745
Réf. **88368**

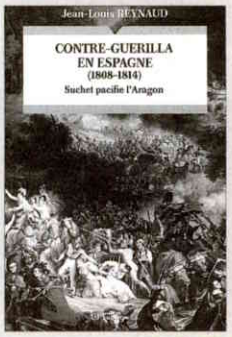
La Guerre de Vendée (1793-96)
Réf. **88351**

La Campagne du Mexique (1862-67)
Réf. **88369**

NOUVEAUTE !
L'Armée de L'Air dans la Tourmente 1940
Réf. **88372**

Chaque ouvrage :
149 F franco





VAE VICTIS 16

BON DE COMMANDE
A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de
Armes & Collections 19, avenue de la République 75011 PARIS

Veuillez m'adresser :	**Réf.**	**Prix**

❒ Mandat **Total :**

❒ Chèque bancaire

CB n° ..... Date d'expiration ..... / ..... Signature

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... **Ville** .....

Tél. : .....

MILITES CHRISTI

L'aventure des Croisades (1096-129

ADMIRABLE aventure spirituelle et militaire, les Croisades, du XI^e^ au XIII^e^ siècle, sont l'un des mouvements fondateurs de l'identité chrétienne occidentale. En deux siècles, huit croisades, très dissemblables, tenteront de prendre, puis de conserver, les Lieux saints.

Par Grégory BARANES

Dès la fin du dixième siècle, le mouvement de pèlerinage aux Lieux saints s'amplifie, à la faveur de la paix relative qui règne en Méditerranée. Mais en Palestine même, les pèlerins sont en butte aux persécutions des musulmans, et tout particulièrement sous la dynastie des Fatimides. Ainsi, en 1009, Al Hakim détruit les Lieux saints à Jérusalem, ce qui cause un grand émoi dans tout l'Occident. En 1071, les Turcs seldjoukides s'emparent à leur tour de la Ville sainte et ne se montrent pas plus tolérants.

Par ailleurs, à la même période, Byzance, capitale de l'empire chrétien d'Orient, est en net recul depuis cinquante ans. L'empire byzantin ne contient plus la poussée des Turcs et perd l'Asie Mineure après la cuisante défaite de Manzikert en 1071. La perte de l'Anatolie réduit considérablement sa puissance territoriale et militaire. Des Occidentaux pourraient toutefois lui permettre d'affirmer de nouveau sa domination sur ces territoires s'ils venaient en nombre et acceptaient un contrôle politique. L'empereur byzantin décrit par conséquent avec exagération les malheurs des fidèles d'Asie Mineure.

La menace sur l'Empire romain d'Orient et les persécutions des pèlerins sont donc à l'origine du mouvement des croisades, mouvement lancé le 27 novembre 1095 par le pape Urbain II lors du concile de Clermont. Cette prêche sera relayée par l'Eglise toute entière mais aussi par de multiples prédicateurs qui arpentent alors l'Europe en tout sens.

Les appels d'Urbain II ou de Pierre l'Ermite vont entraîner une fantastique adhésion populaire. La croix devient le symbole du renoncement et de l'appartenance à une communauté de pèlerins en armes. Très vite, l'appel à la croisade séduit la noblesse chevaleresque, principalement franque, qui espère ainsi s'affranchir de la contrainte des liens vassaliques, souhaitent profiter des occasions d'aventure que la paix limite en Occident, et justifier sa place de caste guerrière dominante. De plus, parce qu'il met au service d'un idéal chrétien les vertus militaires, l'accomplissement du vœu de croix devient indispensable au parfait chevalier.

La croisade est un pèlerinage militaire vers ces lieux où se sont déroulées la vie du Christ, sa Passion et sa Résurrection. Les chrétiens brûlent de suivre les traces de Jésus et des apôtres ; la Jérusalem terrestre représente le fondement de leur foi et ouvre aux croyants la voie de la Jérusalem céleste. La Guerre sainte, cause bénie et vertueuse qui permet la rémission des âmes, doit la délivrer des Infidèles.

La croissance démographique, le manque de terres, le développement du commerce et des échanges, expliquent également l'élan qui poussent en masse les pèlerins d'Occident vers l'Orient.

La tradition retient huit croisades, de 1096 à 1270, qui correspondent aux grandes expéditions, mais nombre de seigneurs, chevaliers et pauvres « prennent la croix » en dehors de ces grands passages et viennent apporter, lors de leur pèlerinage, leur aide aux Etats croisés d'Orient.

En route vers Jérusalem

Dès la fin du concile de Clermont, les prêches enflammées des prédicateurs de la première croisade reçoivent une large audience dans les milieux populaires. Des paysans, des artisans, des marchands, des ouvriers et des prêtres, souvent de la même famille, se réunissent et vendent leur biens pour pouvoir faire face aux frais de l'expédition. « *Dieu le veut !* » : un élan de foi sans pareil traverse l'Occident, les croisés abandonnant tout pour se jeter sur des routes inconnues et marcher vers la Palestine.

Ces pauvres partent sans armure, munis d'un arc, d'une massue ou d'un javelot, et emportent quelques vivres. Ils ne se sont jamais battus et alourdissent l'armée croisée. Ils rendent sa marche plus lente, la discipline plus difficile encore à maintenir et compliquent son ravitaillement, mais ils fournissent aussi d'indispensables soldats fervents et courageux. Parmi eux, les « Tafurs » combattent au premier rang armés de simples bâtons et terrorisent leurs adversaires parce qu'ils ont la réputation de dévorer leurs victimes.

Mais les pauvres réussissent surtout, aidés en cela par des prêtres, à entretenir la flamme de la croisade lorsque les intérêts financiers et territoriaux des chefs leur font oublier leur vœux. En 1098, après le long et douloureux siège d'Antioche, ils obtiennent ainsi la poursuite de la marche vers Jérusalem pour délivrer le tombeau du Christ des Infidèles.

Ces éléments populaires, dont le nombre décline au fil des croisades, payent un lourd tribut. Mal équipés, souvent incapables d'acheter leur ravitaillement, portés au pillage pour survivre et châtier « *les chiens immondes* » musulmans, ils meurent de faim, de soif, de maladies ou sont massacrés avant même d'avoir atteint les remparts de la Ville sainte. Leurs ossements blanchis jalonnent déjà la route des croisés en Asie Mineure en 1101.

Les sergents, à pied ou à cheval, sont des bourgeois ou de petits nobles qui possèdent un fief trop modeste pour prétendre à la dignité chevaleresque. Leur équipement est varié mais léger. Ils portent une armure de cuir, une cotte de mailles ou un bouclier et sont armés d'une pique, d'une épée, ou d'une hache. Les sergents montés n'ont souvent qu'un seul cheval mais leur rapidité leur permet de harceler l'ennemi. Les effectifs de cette cavalerie légère augmente régulièrement au fil des croisades pour palier la faiblesse numérique de la cavalerie lourde. Les armées croisées comptent aussi des archers et des arbalétriers. L'ensemble de ces auxiliaires servent des seigneurs nobles qui les soldent.

La chevalerie, enfin, constitue la principale force des armées croisées. Lors de la première croisade, cette armée est féodale et composite en un temps d'éclipse relative des pouvoirs monarchiques. Les grands seigneurs francs, dont Godefroy de Bouillon, se croisent et entraînent dans leur sillage leurs parents et leurs vassaux. Dès la seconde croisade, la foi, mais aussi le désir de gloire, de pouvoir et de richesse, poussent les souverains et leurs armées sur la

« *Christ Victorieux !* » Le 15 juillet 1099, trois ans après le début de leur périple, les croisés s'emparent de Jérusalem. Quels sentiments ont alors pu submerger ces hommes pétris de foi, qui avaient tout abandonné pour reconquérir le tombeau du Christ, acomplissement du vœu de toute une civilisation et acte sacré, transcendant ? Rares en tout cas sont les épopées humaines à la hauteur de cet exploit. Au centre du tableau, Godefroy de Bouillon et Pierre l'Ermite rendent grâce à Dieu.
La prise de Jérusalem, tableau d'Emile Signol, RMN, Versailles et Trianon.

route de Jérusalem. L'initiative des princes se substitue alors à celle des papes.

Les armées royales, avant ces croisades, ne sont que des conglomérats épisodiques de petites forces autonomes, reflet de la structure féodale, faciles à rassembler et faciles à congédier en fin de campagne. Les vassaux, toutefois, ne doivent servir qu'un temps limité. Or, les croisades durent plusieurs mois. Les souverains prennent donc à leur charge tout ou une partie de l'entretien des hommes. Les chevaliers et leurs auxiliaires servent dès lors contre une solde. Ces armées royales de spécialistes se substituent peu à peu à une démarche spirituelle proposée à tous les chrétiens.

Une cotte de mailles, un heaume et un écu protègent le chevalier lors de la première croisade. Il porte également un surcot, vêtement de toile ou de soie léger, qui empêche le reflet du soleil sur les mailles, un manteau pour se préserver du froid, et, parfois, pour se protéger des ardeurs du soleil, une sorte de voile sur son casque. Une croix d'étoffe, symbole de l'unité des croisés, orne ces vêtements. Elle protège le chevalier et lui rappelle sa double mission, de guerre sainte et de pèlerinage. Enfin, un caparaçon de cuir, des plaques de fer, ou un côte de mailles protège également les épaules et le poitrail de son cheval. Cet équipement s'alourdit peu pendant les croisades. Seules quelques plaques de fer articulées viennent couvrir les mains, les poignets et les pieds du chevalier tandis qu'un heaume à fond plat à visière remplace le vieux casque conique à nasal. Cette armure lourde et coûteuse handicape le chevalier quand il doit se battre démonté ou est désarçonné, la chaleur rend son port insupportable, mais elle constitue une protection relativement efficace contre les volées de flèches adverses.

Dans les mêlées, le chevalier se sert de son épée ; quant à sa lance, ornée d'une banderole colorée, il la cale contre son flanc droit lorsqu'il charge. Les cris « *Au Christ victorieux !* » ou « *Au règne du Christ !* » couvrent alors le son des trompettes d'airain et des tambours. Les chroniqueurs musulmans décrivent à maintes reprises la terreur que leur inspire cette masse colorée et rutilante que rien ne semble pouvoir arrêter.

Désireux de venger des siècles de persécution, les chevaliers francs commettent des pillages, réduisent en esclavage les femmes des vaincus et massacrent leurs prisonniers tout au long des croisades. Leur colère n'épargne ni Jérusalem en 1099, ni Byzance en 1204, dont ils tuent la population et saccagent les splendeurs. Cet esprit contraste avec l'esprit de justice et de charité chrétienne qui règne sous la bannière croisée. Les croisés ne se battent pas pour la nourriture même en temps de disette et ne détroussent pas les prêteurs d'argent. Ainsi, de grands contrastes caractérisent les chevaliers croisés : de la piété à l'oubli de la morale, de l'excès de vice à la vertu la plus austère.

Les expressions des chroniqueurs, « *aussi nombreux que des grains de sable et que les étoiles du ciel* » ou « *une multitude innombrable* », ne recouvrent que très imparfaitement la réalité des effectifs de la première croisade, les éléments populaires échappant à tout dénombrement. Peut-être quelques dizaines de milliers d'hommes, de femmes et d'enfants, rassemblés en faites en multiples expéditions qui n'iront souvent pas plus loin que la Hongrie. Les chevaliers, quant à eux, ne sont que quelques milliers. On a pu parler de 4 500 chevaliers et de 30 000 fantassins (pauvres et auxiliaires), plus un nombre élevé de non-combattants au départ pour la terre sainte.

En 1177, Baudoin IV, roi de Jérusalem, dit « le lépreux », défait une armée musulmane à Ascalon. La mort sans héritier de ce roi ouvre une grave crise de succession au sein des Etats croisés, qui profitera à Saladin.
La bataille d'Ascalon, tableau par Larivière, Roger-Viollet.

De la prise de Jérusalem à sa perte (1096-1187)

La première croisade compte sur la puissance de sa cavalerie lourde pour délivrer les Lieux saints. L'attaque des chevaliers du Moyen Age, dont l'effet repose sur la masse collective des participants, est une somme de multiples charges de « batailles » (unité que conduit chaque grand seigneur). Cette masse rentre en collision avec l'ennemi et le brise, s'il lui résiste. Une fois cette charge menée, il est impossible de contrôler les chevaliers qui s'exposent, si l'ennemi se dérobe, à une violente contre-attaque. Un escadron de chevaliers est un projectile qui ne peut frapper l'ennemi qu'une fois et qui doit le briser en un assaut unique. Une telle attaque demande une grande cohésion et compacité de l'ordre de bataille ou de marche. Le morcellement de la formation est l'indice de la défaite. Or, le maintien d'un ordre serré, face aux provocations de l'ennemi, s'obtient difficilement.

Le chevalier féodal est un individualiste jaloux de ses prouesses et de son honneur personnel, qui supporte mal de soutenir une attaque sans répondre aux coups de l'ennemi. Les fantassins complètent cet ordre de bataille. Ils se rangent souvent devant la cavalerie où ils jouent le premier rôle en tirant des flèches et des carreaux; puis ils se retirent sur les ailes ou en arrière lorsque les chevaliers chargent.

Les Francs s'avèrent, dès les premiers affrontements, supérieurs à leurs adversaires dans la charge comme dans les mêlées mais les batailles rangées sont rares. Si les croisés provoquent les affrontements, les musulmans, qui craignent la puissance de la charge de leur cavalerie lourde, les évitent. Dans quelques cas seulement, comme à Dorylée en 1097 en Asie Mineure, l'armée croisée, que les Turcs attaquent pendant sa marche, doit se battre en position de défense.

Les ennemis des chrétiens sont multiples et inégalement puissants. Les Turcs, qui occupent l'Asie Mineure depuis la retentissante défaite de l'armée byzantine à Manzikert (1071), représentent l'ennemi le plus redouté mais ses émirs ne parviennent que rarement à s'unir. Ils sont surtout soucieux de défendre leurs territoires et acceptent mal un commandement unitaire. Seul le profit matériel, de plus, intéresse leurs troupes qui se désunissent dès que l'hiver approche. Une campagne longue leur est impossible.

Les Turcs disposent de nombreux archers montés, rapide et souple à la manœuvre. Ces archers, munis également d'une lance, d'une épée et d'un bouclier, se tiennent éloignés de l'ennemi et attendent le moment propice pour fondre sur lui. Ils évitent le choc frontal de la cavalerie croisée tandis qu'ils harcèlent de leurs flèches les flancs et l'arrière-garde de l'ennemi. Ils cherchent ainsi à détruire sa cohésion et simulent des retraites pour revenir à la charge avec leur lance et leur épée dès que l'ennemi reflue.

A partir de l'Anatolie, les croisés s'ouvrent la route en territoire inconnu et hostile. L'eau et la nourriture manquent, tandis que l'ardeur du soleil fait suffoquer les hommes et périr les chevaux. L'ennemi insaisissable leur inflige de lourdes pertes, tandis que l'hétérogénéité des troupes et du commandement les affaiblissent plus encore. Ils n'ont pas d'engins de siège et doivent renoncer à prendre les villes fortifiées qui jalonnent leur parcours, à moins qu'elles ne constituent un point stratégique comme Antioche.

Engagé en 1097, ce siège dure presque un an. Les épidémies ravagent les troupes, encore affaiblies par la famine, les pluies glacées de l'hiver rendant l'attente insupportable ; mais la ville, porte de la Terre Sainte, cède et les croisés, animés d'un élan de foi retrouvé, partent vers Jérusalem. Lorsqu'ils arrivent sous les murs de la Ville Sainte, en 1099, leur puissance militaire est très diminuée. Les morts, les blessés, les abandons, les contingents laissés dans les villes conquises, ont réduit considérablement leurs effectifs. L'armée franque, que la crasse et la poussière accompagnent, ne ressemble plus à l'armée victorieuse de Dorylée. Toutefois, Jérusalem, qui n'a pour se défendre qu'une petite garnison, tombe à son tour sous les assauts exaltés. La prise de la ville s'accompagne de pillages qui deviennent pour les musulmans le signe de l'intolérance des chrétiens, mais cette victoire représente surtout pour les croisés l'accomplissement de leur pèlerinage et sa transformation en garde du tombeau du Christ.

Lorsque les armées croisées partent d'occident, elles espèrent sans doute un périple moins difficile et moins long. Les Francs surent, toutefois, utiliser leur force de frappe dans les batailles rangées et endurer des souffrances inhumaines pour vaincre dans un pays où la retraite signifie la déroute, et la fuite est plus dangereuse que le combat. La prise de Jérusalem et la création de quatre Etats, le comté d'Edesse, la principauté d'Antioche, le comté de Tripoli et le royaume de Jérusalem, changent la stratégie et la tactique des croisés : ils doivent à présent défendre les territoires conquis.

La garde des Etats croisés

Les Etats latins vont alors vivre en état de siège permanent. Tenir les terres conquises lors de la première croisade implique des combattants entraînés à l'art de la guerre dans une région au relief et au climat difficiles, et des points d'appui pour contrôler la frontière et assurer la domination économique, politique et militaire des territoires. Les forteresses constituent, par conséquent, l'élément central de la défense de la Terre sainte. La possession des villes fortifiées et des châteaux s'oppose seule à la reconquête musulmane. Les forteresses permettent de remédier à l'insuffisance des effectifs qui est le principal facteur de faiblesse des Etats latins. Elles constituent des bases d'attaque et des noyaux de résistance mais ne sont pas toujours intégrées dans un réseau cohérent de défense puisque leur implantation résulte de situations politiques et militaires antérieures aux croisades.

Les croisés veulent surtout contrôler la côte syrienne, pour conserver un lien avec l'Occident

d'où viennent les renforts et des vivres, et la frontière est pour éviter que l'ennemi musulman ne pénètre trop loin en territoire chrétien. Les Etats chrétiens constituent en effet un ruban très vulnérable aux attaques venues de l'Est et doivent tenir compte de leur infériorité numérique. Les forteresses doivent donc pouvoir fixer l'ennemi en attendant de mobiliser une armée.

Parmi ces ouvrages défensifs, les plus impressionnants restent les châteaux-éperons, comme le crac de Moab ou le crac des chevaliers. Ils occupent des promontoires aux pentes abruptes qui leur servent de défenses naturelles et doivent pouvoir tenir des sièges de plusieurs mois, voire années. Leur importance est encore plus grande qu'en Europe.

La force militaire des Etats croisés dépend donc étroitement du nombre de chevaliers qui peuvent tenir ces fief et en vivre grâce aux taxes qu'ils prélèvent aux paysans et aux marchands. Ces seigneurs et leurs troupes composent l'essentiel des effectifs de l'armée croisée en Terre sainte tandis que les mercenaires, les renforts irréguliers et peu nombreux venus d'Occident, et les ordres militaires la complètent. Ces ordres militaires (hospitaliers, chevaliers teutoniques et templiers) doivent à leur création protéger les pèlerins sur la route des Lieux saints mais prennent au fil du temps de plus en plus d'importance. Ils constituent, en effet, une armée expérimentée, professionnelle et nombreuse, qui se mobilise facilement. Ils deviennent indispensables dans un pays où les chevaliers et leurs auxiliaires ne sont pas assez nombreux pour rassembler une troupe importante de campagne sans dégarnir les garnisons des villes et châteaux fortifiés.

Outre les carences militaires, des carences politiques expliquent la faiblesse des Etats croisés. Comme les fiefs se transmettent de génération en génération, peu à peu les pouvoirs des quatre rois des Etats latins diminuent. Leurs grands seigneurs ont, après deux ou trois générations, une clientèle importante de vassaux liée à leur sort. Ils disposent ainsi d'une puissance territoriale et militaire qui leur permet de s'opposer, le cas échéant, à leur roi. Cette puissance territoriale des chevaliers en Terre sainte est toutefois fragile parce qu'ils dominent et asservissent les populations vaincues.

Ainsi, le fossé entre chrétiens et musulmans reste infranchissable. Si les villes accueillent les chevaliers, à qui l'exiguïté du territoire disponible interdit la délivrance d'un fief, les campagnes échappent peu à peu à tout contrôle. La puissance militaire et financière des ordres militaires enfin fragilise l'unité politique des Etats croisés. Ils forment progressivement un parti indépendant et belliciste dont les objectifs ne sont pas toujours ceux des monarques.

Les faiblesses politiques et militaires des Etats latins expliquent la chute du royaume d'Edesse en 1144. Cet écroulement provoque une vive émotion en Occident et déclenche la seconde croisade, que mènent conjointement Louis VII, roi de France, et Conrad III, empereur germanique. Cette croisade, sans cesse harcelée, parvient amoindrie en Terre Sainte et échoue devant les murs de Damas en 1148. Le mythe de l'invincibilité des croisés est détruit.

Les victoires de Saladin

Dès la prise de Jérusalem en 1099, le comportement barbare, brutal et sectaire des croisés choque les musulmans. La djihad, la guerre sainte, renaît alors sous l'égide de Zengi en Syrie. Fort du succès de son père à Edesse en 1144, Nur El Din s'empare d'une grande partie de la principauté d'Antioche après son écrasante victoire à Ma'arra en 1149, et unifie la Syrie. Nur El Din enrichit alors la djihad, qui prévoit une guerre offensive, sans équivoque, et à outrance contre les croisés jusqu'à leur expulsion complète, avec une dimension politique : l'unité de l'Islam est le préliminaire nécessaire à une victoire militaire.

Lorsqu'il s'empare en 1169 de l'Égypte, un immense Etat, de l'Euphrate au Nil, menace les Etats croisés. Sa mort compromet un temps l'unité politique de l'Islam mais, en 1183, son lieutenant rebelle d'Égypte, Saladin, reprend le flambeau. Saladin dispose dès lors d'une puissance militaire qui use progressivement la défense des Etats croisés.

Saladin peut rassembler sans levée exceptionnelle huit mille cavaliers égyptiens et six mille cavaliers syriens, auxquels il faut ajouter les fantassins. Contre cette armée, qui toutefois se désagrège l'hiver venu puisqu'elle se compose de troupes hétéroclites que Saladin demande à ses émirs, les croisés n'alignent pas plus de 1 500 chevaliers, autant d'archers à cheval et quelques milliers d'auxiliaires à grand peine. Les chevaliers peuvent certes, grâce à leurs armures et leur supériorité dans la mêlée, vaincre avec des effectifs inférieurs mais, à terme, la victoire semble promise à Saladin. Ses réserves de troupes lui permettent de compenser ses revers alors qu'une seule défaite croisée peut être définitive.

En 1187, le recul de la puissance militaire byzantine laisse les Etats croisés sans protection vers le nord, tandis qu'au sud ils subissent des raids terrestres et militaires, leurs dissensions politiques, enfin, favorisent l'offensive musulmane. Saladin réunit alors son armée et harcèle l'armée croisée avant de se diriger vers Tibériade, dont il enlève la ville basse et assiège la forteresse. Saladin désire attirer les croisés loin des forteresses de la côte qui leur serviraient de refuge en cas de défaite et espère affaiblir cette armée dont l'approvisionnement est toujours aussi fragile ; mais il dispose que de peu de temps avant que sa formidable armée ne se désagrège.

Lorsque les croisés commencent leur marche sur Tibériade, Saladin lance son avant-garde les cribler de flèches et les oblige à camper, loin de tout point d'eau, près du village d'Hâttin. Les chroniqueurs attribuent à Saladin des stratagèmes pour démoraliser ses adversaires. Il aurait fait allumer des feux d'herbe en direction du camp croisé tandis que ses colonnes de chameaux auraient apporté du lac de Tibériade de l'eau qu'ils déversaient dans des grands abreuvoirs à leur vue.

Saladin connaît parfaitement toutes les tactiques militaires adverses et organise son plan de bataille pour recevoir les charges de la cavalerie lourde croisée. A Hâttin, son armée s'écar-

LES ITINERAIRES

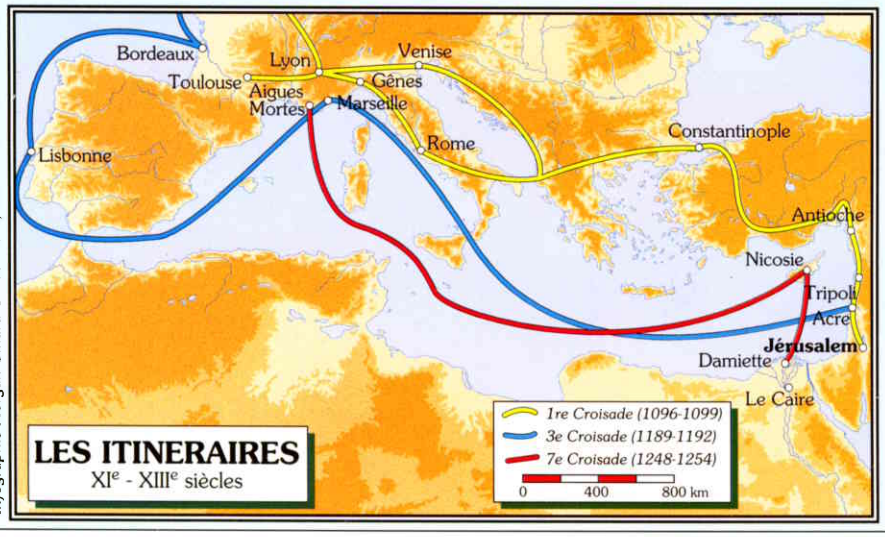
Les armées de la première et deuxième croisade connaissent peu les itinéraires terrestres qu'elles empruntent. Elles ne disposent d'aucune carte et n'ont donc aucune notion des distances, ni des obstacles qui se dressent sur leur route. Elles doivent se fier à des guides, dont elles se méfient, pour les mener en Terre sainte. Leurs adversaires par contre tirent avantage de leur connaissance du terrain. Ils tendent des embuscades meurtrières et harcèlent les troupes croisés pendant leurs marches.

Les territoires que les croisés doivent traverser ont un climat très contrasté, plus propice à l'économie pastorale qu'à l'agriculture : un hiver froid et pluvieux, une chaleur étouffante et des précipitations faibles en été. Les points d'eau y sont de plus très espacés. Les vivres emportées sont souvent insuffisantes. Ces armées n'ont jamais mené auparavant de campagnes aussi longues ; la faim et la soif se ressentent bien avant Constantinople et les croisés doivent piller les territoires qu'ils traversent. Mais s'ils ravagent une ville ou un camp ennemi, ils négligent aussitôt la nourriture pour leur préférer les objets précieux. Ils doivent alors quelques jours plus tard boire le sang et manger la chair de leurs chevaux qui meurent d'épuisement, faute d'eau et de fourrage, ou mâcher des mottes de terres humides pour survivre.

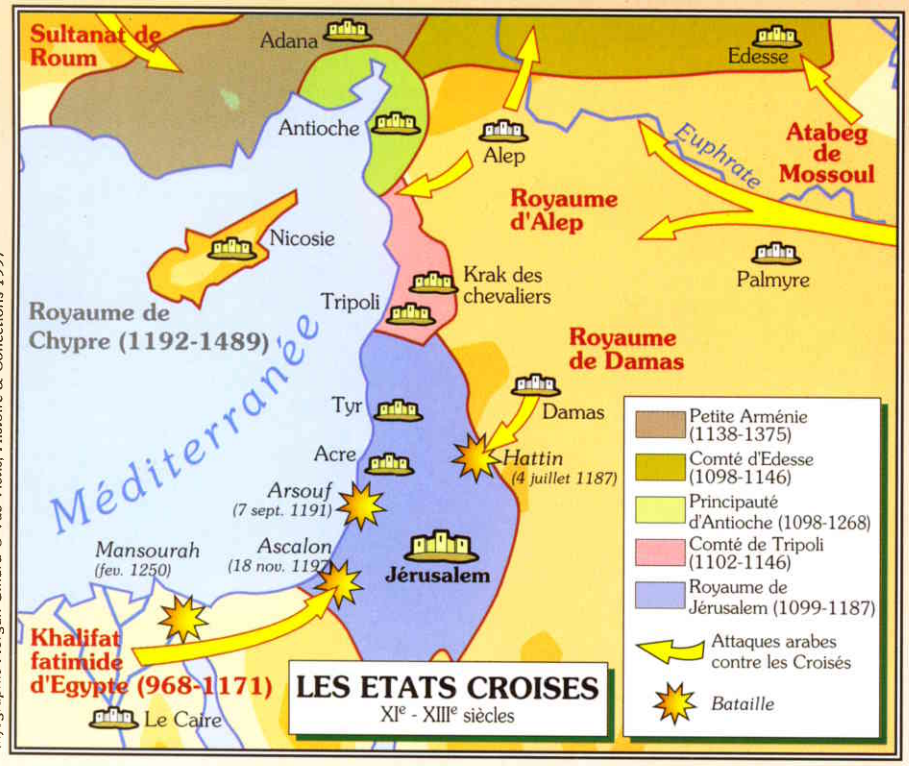
Dès la troisième croisade, l'itinéraire maritime est préféré à l'itinéraire terrestre bien que tempêtes, naufrages et piraterie abondent. La flotte des villes maritimes italiennes joue alors un rôle décisif de soutien et d'appui. Elle permet de maintenir le contact avec l'Occident, apporte les renforts et le ravitaillement indispensables et permet de surveiller et contrôler la côte. Les possessions croisées en Orient dépendent alors étroitement des ports de Palestine et des relations qu'elles entretiennent avec l'Occident.

La voie maritime s'avère plus sûre et plus rapide que la voie terrestre et évite la dispersion des troupes qui exposait les armées croisées aux attaques turques. Ces passages nécessitent toutefois un grand nombre de bateaux et sont chers. Ainsi, l'expédition de Richard Cœur de Lion embarque à Messine sur plus de 150 énormes navires qui chargent hommes et chevaux.

Dès la fin du XII[e] siècle, la mer occupe une place essentielle dans l'histoire des croisades. Seule la voie maritime en effet permet de toucher l'Égypte, principale ennemie militaire des Etats chrétiens à partir de la cinquième croisade. ❐



Infographie Morgan Gillard © Vae Victis, Histoire & Collections 1997



Infographie Morgan Gillard © Vae Victis, Histoire & Collections 1997

te devant la première charge des chevaliers, puis se referme. Ses archers accablent alors de leurs traits les croisés pris au piège. Les fantassins, armés d'un bouclier et d'une lance, et les archers de ses deux premières lignes brisent plusieurs assauts de la cavalerie croisée, que les archers montés encerclent et la transpercent de leurs flèches lorsqu'elle reflue. La défaite croisée est sans appel. Sans point de repli possible, les croisés qui ne sont pas tués sont faits prisonniers. Saladin a su profiter de la mobilité de son armée et de la tactique immuable des croisés pour remporter une grande victoire.

Saladin reprend alors Jérusalem, que soixante bourgeois adoubés chevaliers à la hâte défendent. Vainqueur magnanime, il offre des conditions de reddition si avantageuses qu'il reprend en deux ans la majeure partie des territoires croisés sans livrer bataille. Les Etats croisés s'écroulent au lendemain de son éclatante victoire.

Dès que le désastre d'Hâttin est connu en Occident, une nouvelle croisade, la troisième, s'organise. Philippe Auguste, roi de France, Richard Cœur de Lion, roi d'Angleterre et Frédéric Barberousse, empereur germanique la mènent. La

De la reconquête à l'abandon des Etats croisés (1187-1291)

formidable armée de Frédéric, qui rassemble toute la noblesse de l'empire, écrase en 1190 les Turcs à Iconium, mais elle se disperse après sa mort accidentelle dans le Cydnos. Seuls trois cents de ses chevaliers parviennent en Terre Sainte. Philippe Auguste et Richard Cœur de Lion choisissent eux la voie maritime. Le roi d'Angleterre dispose de 850 chevaliers, Philippe Auguste de 650, auxquels il faut ajouter les auxiliaires. Cette croisade marque un nouvel élan offensif pour reprendre les territoires perdus. Ses chefs tirent les enseignements des échecs passés et modifient leur tactique et leur stratégie.

Les croisés prennent conscience de la fragilité de leur installation en Terre Sainte et de l'importance des liens qu'entretiennent les états latins d'Orient avec l'Occident. La continuité de l'approvisionnement et des renforts est nécessaire pour assurer leur défense. Richard Cœur de Lion s'empare donc de Chypre. Il assure ainsi une escale sûre et proche dans une mer que la flotte égyptienne de Saladin et les pirates maîtrisent. Richard et Philippe Auguste veulent également reprendre les ville côtières fortifiées pour permettre aux navires d'apporter leur soutien en vivres et en hommes aux croisés. Ils réunissent donc une importante flotte italienne devant Acre qu'ils assiègent et font tomber en 1191.

Cette croisade, dont Richard Cœur de Lion reste le seul chef après le retour en France de Philippe Auguste malade, marque également un changement tactique. Auparavant, les succès — et les infortunes — croisés reposaient entièrement sur la cavalerie lourde. Richard Cœur de Lion va donc adopter donc un ordre de marche et de bataille différent lorsqu'il se dirige au sud vers Jérusalem.

Le roi d'Angleterre met l'accent sur la discipline. Son armée en marche reste compacte et longe la côte où la flotte italienne la ravitaille. Il avance lentement mais cette prudence trouve sa récompense lorsque Saladin l'attaque à Arsouf en 1191. L'armée des chrétiens forme immédiatement une masse compacte bien échelonnée en profondeur. Les fantassins reçoivent l'attaque musulmane dans un premier temps, avant que la charge de la cavalerie ne disperse l'ennemi. Cet affrontement illustre la cohésion parfaite des « batailles » et des rangs des fantassins que s'impose à présent les croisés. La légende veut que les templiers combattirent comme un seul frère et que les rangs étaient si serrés qu'une pomme lancée au milieu des troupes croisées n'aurait pas pu toucher terre.

Richard Cœur de Lion reprend le même dispositif, lors de la bataille de Jaffa en 1192, qu'il complète avec des arbalétriers mercenaires génois et pisans. Saladin ne parvient pas plus qu'à Arsouf à désunir les rangs des croisés et doit retraiter après avoir reçu plusieurs charges violentes de la cavalerie lourde franco-anglaise. Les croisés n'offrent désormais plus le flanc aux attaques musulmanes. Leur discipline et leur prudence, alliées à la force offensive brute de leur cavale-

« Gaucher de Châtillon défend seul l'entrée d'une rue du faubourg de la ville de Miniah, en Haute-Egypte, pour assurer la sécurité du roi Saint-Louis, en 1250 ». **La légende de ce sublime tableau se passe de tout commentaire. La sixième croisade, pourtant bien préparée, échouera après la défaite de Mansourah, par la faute du frère de Saint-Louis, l'orgueilleux Robert d'Artois.** Tableau de Karl Girardet, RMN, Versailles et Trianon.

QUELQUES GRANDS CROISES

● **Godefroy de Bouillon** (1061-1100)

Godefroy de Bouillon (ci-contre) est un parfait chevalier croisé, brave et loyal, inspirateur, chef et héros de la première croisade. Duc de basse-Lorraine, il prêche la croisade sur ses terres et part en Terre sainte à la tête d'une armée que composent chevaliers wallons, flamands, lorrains, et rhénans. Son charisme et son influence auprès des autres seigneurs croisés (Raymond de Toulouse, Bohémond de Tarente et Tancrède de Hauteville) lui confèrent un rôle déterminant dans la succès de la croisade et la prise de Jérusalem en 1099.

Il devient alors « avoué du Saint-Sépulcre », refusant le titre de roi de Jérusalem, et conforte la position des chrétiens en Orient, puisque ses troupes battent les Egyptiens peu après à Ascalon. Lorsque le représentant du pape, Daimbert de Pise, arrive à Jérusalem, il lui prête serment mais meurt subitement. Certaines chroniques relèvent le caractère suspect de sa mort et envisagent un empoisonnement. Son frère Baudouin lui succède, instaurant un royaume de Jérusalem.

● **Richard Cœur de Lion** (1157 - 1199)

En rébellion fréquente contre son père, Henri II, Richard Cœur de Lion devient roi d'Angleterre en 1189 et part en Terre sainte. Il prend Chypre et Acre en 1191 et reste le seul chef de la croisade après le départ de Philippe Auguste. Il conduit les troupes franco-anglaise à la victoire à Arsouf et

Jaffa en 1192 mais renonce à Jérusalem et retraite, malgré l'opposition des Francs qui l'accompagnent. Ses négociations politiques l'amènent à signer le traité de Jaffa avec Saladin qui garantit les villes côtières aux croisés. Guerrier courageux, ardent, il a parfois manqué de sens politique et n'a pas toujours exploité ses victoires militaires. Seul véritable chef de la troisième croisade, il n'est pas le personnage romantique et fougueux souvent décrit, mais un tacticien et un stratège prudent.

● **Saint Louis** (1214 - 1270)

Saint Louis est le seul souverain capétien à mener deux croisades, et la croisade occupe une place prépondérante dans son règne et sa vie. Il distribue de somptueux reliquaires en or aux églises, accorde de nombreuses donations aux ordres mendiants, et entreprend de réparer les injustices dans son royaume pour préparer spirituellement la croisade, alors que les querelles internes de la chrétienté en Occident la divisent.

En Terre Sainte, il finance la restauration des fortifications pour la défense des Etats latins, mais échoue contre les Egyptiens et repart en France. Depuis l'Occident, il soutient financièrement chaque année les Etats croisés et prend de nouveau la croix pour la huitième croisade. Malgré la lassitude de son royaume, « le roi très chrétien » réunit son armée mais échoue et meurt sous les murs de Tunis. Sa mort met fin à l'âge des croisades. ❐

rie, développent leur puissance militaire. Leur tactique s'adapte à celle des musulmans et leur offre victoire sur victoire.

La stratégie militaire croisée se heurte pourtant, tant en attaque qu'en défense à la faiblesse des positions en Terre sainte. Si les croisés attaquent et remportent leurs affrontements mais que l'ennemi musulman peut se replier sur des points de résistance et reconstituer ses troupes, la victoire perd de son prix. Elle amoindrit, en outre, des effectifs déjà faibles qui ne peuvent se reconstituer que difficilement. D'autre part, si les croisés défendent uniquement leurs positions, ils peuvent certes provoquer le démantèlement de l'armée musulmane composite lorsque l'hiver approche, mais ils laissent l'initiative à leur adversaire qui use progressivement leurs forces.

Cette impasse stratégique explique que Richard Cœur de Lion renonce par deux fois à libérer Jérusalem. Il s'avance loin en territoire ennemi mais reste conscient que la survie de son armée dépend étroitement de sa ligne de ravitaillement. Il ne désire pas commettre la même imprudence qu'à Hâttin et doute de l'utilité de prendre une ville qui ne peut pas être défendue, faute d'effectifs suffisants. Richard préfère consolider les territoires conquis et signe avec Saladin, dont l'armée montre des signes de lassitude, le traité de Jaffa en 1192. Les croisés gardent la côte de Tyr à Jaffa et la liberté de pèlerinage est garantie aux chrétiens.

La troisième croisade a contribué à la création du second royaume de Jérusalem, ou Royaume d'Acre, certes réduit à une frange côtière, mais plus facile à défendre que les territoires antérieurs plus étendus. Si les croisés adoptent, lors de cette expédition, une tactique efficace pour défaire les musulmans, la faiblesse de leurs positions les condamne à une défense qui signifie à terme la perte de ces territoires.

Durant cette croisade, qui dure plus de deux ans, les croisés et les musulmans ressentent plus d'une fois la nécessité de parler de la paix et les négociations se mêlent souvent aux scènes les plus sanglantes de la guerre. Ainsi, à Ptolémais, Richard Cœur de Lion décapite plus de 2 500 prisonniers musulmans pour convaincre Saladin de négocier. Le traité de Jaffa ne se conclut que parce que les deux camps ne peuvent plus mener la guerre; mais Richard Cœur de Lion espère pouvoir revenir en Terre Sainte et Saladin nourrit le désir de porter ses armes en Occident. L'échec militaire de la quatrième croisade, qui met à sac Constantinople en 1204, et de la cinquième, qui s'achève en désastre en Égypte, imposent de nouveau la négociation politique. Ces négociations deviennent le seul moyen de conserver et de défendre les territoires chrétiens en Orient.

La croisade de Frédéric II, la sixième, l'illustre parfaitement. Après cinq mois de dures négociations, l'empereur germanique obtient la restitution de Jérusalem, de Nazareth et de Bethléem, sans livrer une seule bataille. Le royaume de Jérusalem renaît alors sous son égide mais ses dissensions politiques ne tardent pas à le ruiner en 1244. En effet, Frédéric II ne parvient pas à s'entendre avec les seigneurs croisés qui se livrent une guerre civile que les attaques musulmanes n'interrompent pas. Lorsque Jérusalem tombe définitivement, il n'y a pour ainsi dire plus d'Etats croisés en Orient, mais des places isolées dont la rivalité accroît l'impuissance.

Les deux croisades de Saint Louis aggravent encore cette situation déjà désespérée puisqu'elles portent au pouvoir en Égypte les Mamelouks, qui doivent prendre les territoires que les croisés occupent pour faire face à la pression mongole à l'est. Les musulmans mettent ainsi un terme aux possessions croisées en Orient lorsque la pression militaire mongole les oblige à abandonner une diplomatie qui permet à quelques villes côtières (Acre, Tyr, Sidon, Beyrouth) de résister jusqu'en 1291. Si l'offensive militaire de la troisième croisade et les négociations politiques qui la suivent permettent de reprendre en partie les territoires perdus après la déroute de Hâttin, leur défense s'avère dans le temps impossible.

Après deux siècles, les croisades échouent parce que les intérêts des peuples qui y participent ne coïncident pas. Byzance désire l'aide de l'Occident pour défendre ses frontières mais les royaumes chrétiens ne fournissent jamais l'appui militaire et financier promis, tandis que les conflits politiques pour la possession des territoires d'Asie mineure se multiplient dès la première croisade. Les différents entre l'Eglise chrétienne d'Occident et d'Orient deviennent ainsi de plus en plus graves jusqu'à ce que le sac de Constantinople en 1204 consomme définitivement la rupture. La chute des Etats croisés d'Orient condamne du reste à court terme Byzance, qui n'a plus les ressources financières et militaires pour résister à l'avancée turque.

Les dissensions politiques qui déchirent les Etats latins expliquent également la fragilité de ces établissements en Terre Sainte. Les intérêts matériels et la soif de pouvoir de certains croisés fissurent une unité politique nécessaire pour combattre les musulmans. La faiblesse militaire des Etats croisés, enfin, précipite leur échec. Ces territoires sont des citadelles en état de siège permanent qui ne peuvent pas être défendues si loin de l'Occident. Les hommes, l'argent, et finalement la foi, manquent pour les conserver. Tant que les croisés affrontent un ennemi divisé, ils se maintiennent en Terre Sainte mais, une fois l'unité politique et militaire musulmane faite, ils ne peuvent plus tenir leurs positions et abandonnent leurs derniers bastions.

Si les croisades peuvent apparaître comme une aventure militaire sans lendemain — aucun Etat croisé ne subsiste au Levant en 1291 — elles ont surtout façonné l'unité culturelle occidentale, représentée par l'idée chrétienne. De même, au contact des mondes byzantin et musulman, l'Europe tirera un grand enrichissement, culturel et matériel d'ailleurs. Mais surtout, les croisades sont un acte de foi « absolu », des milliers de chrétiens de toutes conditions prenant la croix sans y rechercher — roi ou manant — un intérêt particulier, si ce n'est de faire vivre leur foi. ❐

Bibliographie sommaire

Libérer Jérusalem : la première Croisade, Jacques Heer, Perrin, 1995 : un récit passionnant sur les causes et le déroulement de la première croisade.

L'Épopée des croisades, René Grousset, Perrin, 1995 : synthèse de sa monumentale *Histoire des Croisades et du royaume franc de Jérusalem*, parue en 1936.

EN POINTE TOUJOURS !
Les parachutistes français en Indochine

POUR lutter efficacement contre le Vietminh, le commandement français sait qu'il doit utiliser des moyens dont ne dispose pas l'adversaire : aviation, navires et péniches et bien entendu, parachutistes.

Par Yves BUFFETAUT

Les parachutistes français sont donc l'un des éléments clés de la doctrine militaire française en Indochine, non seulement dans un rôle offensif, à l'image de ce qui fut accompli en Normandie par les Alliés, mais aussi lorsque la nécessité impose une opération de sauvetage.

Les paras sont engagés dans toutes les sortes de combat et pas uniquement lors d'opérations aéroportées. Ainsi, la plupart des actions offensives ou défensives livrées au Tonkin le sont avec des parachutistes, utilisés comme des fantassins. Les exemples qui suivent, concernant une période qui s'étend de novembre 1952 à mai 1954, s'appliquent aux commandements des généraux Salan et Navarre. Plutôt que de les énumérer chronologiquement, nous allons les traiter thématiquement, ce qui offre plus d'enseignements.

Opération Marion, un raid offensif sur les arrières de l'ennemi.

Marion est une action de diversion de grande envergure montée dans le cadre de l'opération Lorraine. Elle concerne 2 354 parachutistes, ce qui en fait à l'époque l'opération aéroportée la plus importante depuis le début de la guerre d'Indochine. Lorraine elle-même est un raid engageant des moyens importants : quatre groupements mobiles, deux sous-groupements blindés et une Dinassaut, le champ de bataille étant limité vers le nord par la rivière Claire, dont le cours est praticable aux bateaux. Ainsi, Salan engage dans la bataille tous les éléments qui manquent à Giap : avions, chars, navires, parachutistes.

Le groupement parachutiste, composé de trois bataillons (3e BPC, 1er BEP et 2e BEP, dans l'ordre d'engagement) est largué sur Phu Doan le 9 novembre 1952, par trois vagues de 53 Dakota. Le saut est un succès complet, puisqu'il n'y a qu'un tué et 16 blessés. Le reste de l'opération est toutefois moins réussi : les unités de garde des divisions vietminh 308 et 312 ont reçu l'ordre strict de ne pas accepter le combat avec les Français. En conséquence, elles abandonnent les dépôts dont elles ont la garde et les parachutistes capturent 250 tonnes de munitions, 1 500 armes et plusieurs camions. La destruction de ce matériel est sans aucun doute une réussite pour les Français, mais l'ennemi a pu s'échapper et l'opération Lorraine-Marion n'a en définitive rien d'une victoire décisive.

Hirondelle ou la guerre de course à la Navarre

Plusieurs autres raids, d'importance nettement moindre, sont montés durant l'hiver 1952-1953, mais ne remportent pas de succès notoires. En juin 1953, le général Navarre remplace le général Salan. Il décide de monter une opération de grande envergure contre les dépôts vietminh dans la région de Lang Son. Baptisée Hirondelle, l'opération est un raid aéroporté qui met en œuvre initialement le 6e BPC de Bigeard et le 8e GCP de Tourret, puis le 2e BEP du capitaine Merglen. Elle est déclenchée le 17 juillet 1943.

Comme à Phu Doan, le saut se déroule très bien, d'autant que les paras sont appuyés par dix bombardiers B-26 Invader et 56 chasseurs Bearcat. Sur 2 001 parachutistes mis à terre, il n'y a que 22 blessés ou accidentés. De nombreux dépôts sont détruits sans difficulté, puis vient le moment le plus délicat : le repli vers les lignes françaises, en face d'un ennemi qui se regroupe, peu décidé à laisser les Français se retirer en bon ordre. Ce retrait, sur 80 kilomètres et par une chaleur accablante, se déroule cependant sans incident : le GM 5 s'est porté au devant des parachutistes et ceux-ci sont récupérés dès le 19 juillet. Les pertes sont quasiment nulles et les Français ont détruit 1 000 FM, 50 mortiers, six camions, etc.

Navarre est évidemment ravi, mais la bataille décisive contre le Vietminh n'a toujours pas été livrée. Etant donné le flux ininterrompu de matériel qui arrive de Chine, les succès du genre d'Hirondelle n'ont qu'un intérêt assez restreint.

Camargue, une opération de grande envergure au nord de Hué

A la fin du mois de juillet 1953, Navarre lance une nouvelle opération, mais cette fois en Annam. Il s'agit de détruire le régiment 95, implanté depuis longtemps au nord de Hué. Navarre ne lésine pas sur les moyens : 13 bataillons contre un seul régiment. La marine nationale fournit des moyens importants. L'opération manque un peu de rapi-

(suite page 41)

(suite de la page 28)

dité dans ses débuts et les Viets en profitent pour tenter de rompre le combat. Il est donc urgent d'employer les parachutistes, ceux du II/1er RCP tout d'abord, puis ceux du 3e BPVN.

En raison d'un vent très violent, le saut de ce bataillon se déroule mal et 10 % des effectifs sont mis hors de combat. Quant au régiment 95, il parvient à s'échapper durant la nuit. Malgré l'importance des moyens employés, Camargue se révèle finalement un échec, puisque l'ennemi n'est pas détruit.

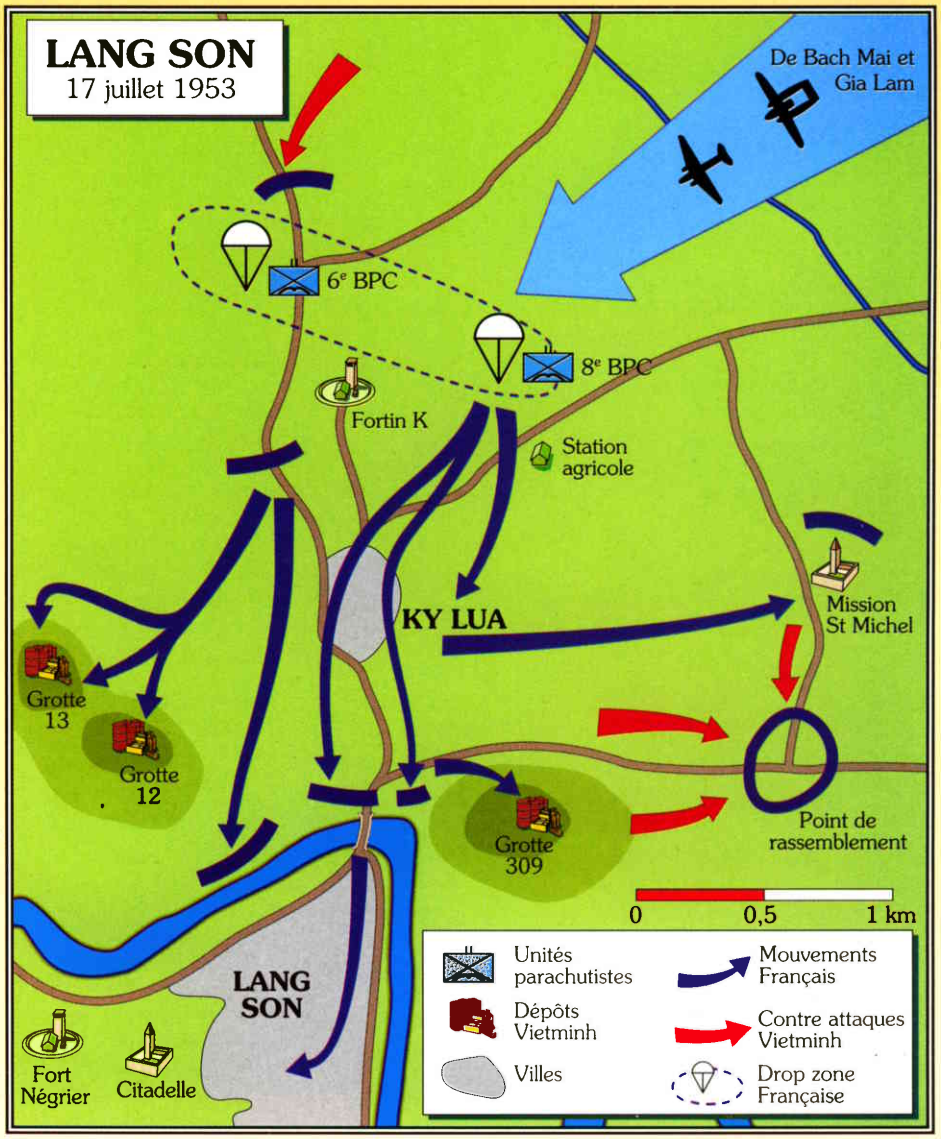
En septembre 1953, les opérations Brochet I, II et III ne parviennent pas non plus à annihiler le régiment 42, dans le secteur du canal des Bambous. En octobre, Mouette, dirigé contre la division 320 au sud du Day, n'apporte pas non plus de résultats décisifs. Navarre va donc devoir changer de tactique. Et l'exemple de Na San s'impose alors à lui. Ceci mènera au désastre de Dien Bien Phu. Mais il n'est pas inutile de rappeler ce que fut Na San et pourquoi Navarre essaya de renouveler l'opération à Dien Bien Phu.

Na San : le Vietminh livre bataille et perd

Pour faire face à la menace vietminh contre le pays thaï noir, les généraux Salan et de Linarès constituent en octobre 1952 un Groupement opérationnel de la moyenne rivière Noire. Son but est « *d'organiser la défense de la vallée de la rivière Noire et de la RP 41 en la centrant sur Na San* ». Cela signifie que les postes isolés vont se replier sur Na San, où un véritable camp fortifié est constitué. Pour permettre la consolidation de Na San, Salan lance l'opération Lorraine, dont nous avons déjà parlé. La forteresse se renforce de jour en jour et l'*Histoire des Parachutistes* décrit ainsi le camp retranché : « *Les pitons touffus ont été dégagés, les herbes brûlées, le terrain égalisé. Vers 7 heures, le jour se lève et les Morane décollent les premiers pour reconnaître les alentours, déceler les traces de l'avance vietminh, récupérer les garnisons des postes évacués qui refluent vers la sécurité de la cuvette et de son terrain d'aviation. Le premier Dakota est annoncé. Les rotations se succèdent, à raison d'un appareil toutes les dix minutes, venant d'Hanoï, à 200 kilomètres. Le rythme passe bientôt à une rotation toutes les cinq minutes, de l'aube au coucher du soleil. La garnison du camp retranché se monte finalement à 12 000 hommes, bien armés et bien équipés. 1 100 tonnes de barbelés et 3 500 mines ont été posés* ».

Les unités parachutistes présentes à Na San sont le 3e BPC, arrivés le 18 novembre, puis le 2e BEP, le lendemain, le 1er BEP, le surlendemain. Lorsque les Viets attaquent, à partir du 23 novembre, la garnison compte, en plus des trois unités de parachutistes, deux bataillons de la Légion, deux bataillons de tirailleurs et deux bataillons vietnamiens, sans parler des unités d'artillerie. Les parachutistes sont placés en réserve d'intervention, ce qui signifie qu'ils interviennent dans les secteurs menacés afin de redresser la situation.

Le 30 novembre, la division 308 lance son attaque décisive. Deux points d'appui sont enlevés, mais le 2e BEP et le 3e BPC contre-attaquent et, après dix heures de combat, reprennent les positions perdues durant la nuit. L'assaut est renouvelé la nuit suivante par les Vietminhs, qui sont partout repoussés et laissent de nombreux morts sur le terrain, pas moins de 300,



Infographie Morgan Gillard © Vae Victis, Histoire & Collections 1997

par exemple, devant le PA 21 bis, attaqué par le régiment 209. Giap renonce alors pour un temps à attaquer Na San.

De novembre 1952 à mai 1953, huit bataillons parachutistes vont se relayer à Na San et jamais Giap ne sera en mesure de réduire le camp retranché, subissant à chaque fois de lourdes pertes. Les trois divisions Vietminh engagées (308, 312 et 316) sont durement malmenées et Giap ne parvient à s'imposer dans le pays thaï. Pour les Français, Na San apparaît bientôt comme la meilleure riposte aux offensives ennemies déclenchées loin du delta. Jusqu'alors, les postes isolés n'avaient pu résister longtemps face aux attaques adverses et les raids lancés sur les arrières du Vietminh n'offraient que des satisfactions de courte durée. Or, le camp retranché comme celui de Na San permet « *d'imposer à l'ennemi la bataille sur un terrain favorable à la combinaison des armes et desservi par un terrain d'aviation permettant le ravitaillement régulier des unités combattantes* ».

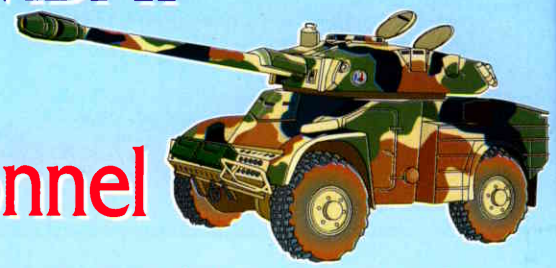
Le rôle des parachutistes dans la constitution de camps retranchés comme celui de Na San est immense : ils s'emparent tout d'abord du terrain à exploiter, puis forment l'âme de la résistance. Cela dit, et Dien Bien Phu va le montrer amplement, les Français n'ont pas véritablement les moyens de mener des batailles comme celle de Na San, car l'établissement d'un pont aérien efficace nécessite une puissante aviation dont elle ne dispose pas. Et, plus grave encore, les hélicoptères ne sont qu'en nombre ridicule au Nord-Vietnam. Eux seuls permettent une évacuation rapide des postes isolés ou des camps retranchés.

Là se trouvent les limites de l'emploi des parachutistes : les Dakota peuvent les larguer n'importe où sur les arrières de l'ennemi, mais ils ne peuvent les récupérer. Lors des raids cités plus haut, cela nécessite des replis à pied difficiles, en zone contrôlée par l'adversaire. De nombreuses autres missions, de sauvetage cette fois, seront organisées durant la période 1952-1953, afin de soulager des unités encerclées ou isolées : chaque fois, les parachutistes subiront de lourdes pertes en tentant de se dégager. L'hélicoptère aurait évité ce genre de retraite épuisante, démoralisante pour les hommes et coûteuse en vies humaines.

L'évacuation aérienne de Na San, opérée par surprise alors que le camp n'est pas attaqué, est cependant un succès. Il laissera penser à Navarre que renouveler une telle opération à Dien Bien Phu est possible. La suite lui prouvera le contraire et la garnison isolée, privée de l'emploi de son terrain d'aviation, sera condamnée à brève échéance. L'utilisation d'hélicoptère aurait permis de la sauver.

La guerre d'Indochine marque ainsi la fin des grandes opérations aéroportées classiques, une forme de combat qui n'avait d'ailleurs pas montré des résultats très concluants lors de la Seconde Guerre mondiale, sauf dans des cas très ponctuels. Echec à Arnhem, succès très mitigés en Normandie et en Provence, pertes accablantes en Crète. L'Indochine ne fait que confirmer cette impression. L'hélicoptère et la guerre aéromobile vont ouvrir de nouvelles perspectives lors des guerres suivantes. ❐

PANORAMA DU COMBAT MODERNE



II - Le combat opérationnel

APRES le niveau tactique (voir VV n° 14), l'étude des jeux de combat moderne nous entraîne à l'échelon supérieur : le champ de bataille s'agrandit, les troupes contrôlées augmentent et la réflexion s'enrichit d'une nouvelle dimension géographique...

Par Luc OLIVIER

Lorsque l'on change d'échelle, les mécanismes varient considérablement. Si au niveau tactique, la notion d'engagement ou de bataille représentée dans les règles par des principes de ligne de vue ou de capacités du matériel étaient fondamentales pour gagner, au niveau opérationnel, il en va autrement. Les aspects primordiaux du combat à cette échelle seraient plutôt à rechercher dans une réflexion de campagne ou d'ensemble d'opérations retranscrits notamment dans la qualité du commandement et l'intervention des différents soutien et appuis.

Le commandement programme les déplacements et la disponibilité des moyens, grâce à l'intervention du QG et le groupement des troupes en grandes unités. Les soutiens seront les appuis-feu comme l'artillerie, les missiles ou l'aviation. Enfin, les services nécessaires au bon déroulement des opérations représentent aussi bien le dépannage par le matériel que la guerre électronique par les transmissions, les compétences du génie, les soins du service de santé ou le transport par le Train; chacun étant utile à sa manière et doit être simulé par tout jeu à cette échelle.

Les jeux de référence

Beaucoup de jeux ont étés édités sur ce thème durant les 25 dernières années, malheureusement la plupart sont anciens et difficilement trouvables aujourd'hui. Deux jeux ont étés retenus en fonction de leur disponibilité et de leur intérêt : ***Flashpoint : Golan*** et ***Tac Air***. Parmi les simulations valables mais introuvables, il faut nécessairement citer la série *Central Front* de SPI, qui a posé les bases du jeu opérationnel contemporain (mécanismes de point d'opération, niveaux de fatigue récupérables et intervention plus ou moins abstraite des soutiens). Cinq jeux furent édités par SPI et successeurs (*Fifth Corps*, *Hof Gap*, *BAoR*, *North Germain Plains* et *Donau Front*). Enfin *FAR 90*, paru dans *Casus Belli*, s'en inspirait directement : il supposait l'engagement massif des unités de la Force d'action rapide du côté de Munich. *Central America* remplit globalement les critères de sélection mais il a été gardé pour un chapitre ultérieur, relatif aux conflits de faible intensité.

Flashpoint : Golan (VG)

Edité en 1991 par Victory Games sur une hypothétique cinquième guerre israëlo-arabe, *Flashpoint : Golan* se situe sur le théâtre du proche-orient, « *car le Centre-Europe n'est plus crédible* » selon les termes du concepteur Mark Herman. Le jeu dépasse un peu le cadre opérationnel lors des scénarios de campagne car la carte couvre l'ensemble du théâtre d'opération Golan-Vallée du Jourdain : Syrie, Jordanie et Sud Liban. Cependant, les conditions de victoire restent opérationnelles avec des objectifs purement militaires. L'Egypte est exclue et le Sinaï n'est donc pas représenté. *Flashpoint* peut cependant être rangé dans la catégorie des jeux opérationnels car l'aspect stratégique est principalement donné au début du scénario ou géré par jet de dé en début de tour. Par contre, l'ensemble des mécanismes de simulation entre parfaitement dans notre définition initiale (primauté du commandement et des soutiens).

Les règles sont assez longues et complexes mais elles sont logiques et faciles à appréhender. Les unités des deux camps sont regroupées en formations de la taille d'une brigade ou d'une division, activée aléatoirement au cours du tour de jeu. Ces formations sont dotées d'un niveau de qualité allant de milice à élite, représenté par un chiffre tiré au sort lors du premier engagement. Cette qualité servira lors des combats et tests de moral. Naturellement, les troupes de meilleure qualité supporteront mieux les aléas du combat et seront plus efficaces dans le long terme.

Toutes les formations des deux camps sont représentées par un marqueur qui est placé dans une coupe, puis les marqueurs sont tirés l'un après l'autre, les deux camps confondus, la formation étant alors activée et pouvant agir. Normalement, une formation ne peut être activée qu'une fois par tour mais si un pays a un avantage significatif sur l'autre en terme de victoire — représenté par les combats gagnés —, il accroît son « allant » et il pourra activer deux fois une formation au choix. De plus, le joueur avec l'initiative stratégique choisit la première formation qu'il active au lieu de la tirer au sort.

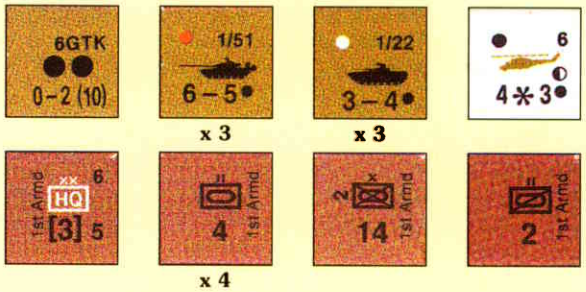
La formation activée peut agir normalement si elle est ravitaillée et commandée. La séquence est simple : d'abord les unités situées dans une zone de contrôle ennemie peuvent attaquer, se replier ou attendre, puis les autres unités disposent de 6 points d'action pour bouger et combattre. Ensuite se déroule une phase d'exploitation, avec également combats ou replis, puis la possibilité de dépenser 3 points d'action pour toute unité de la formation située dans les cinq hex. d'un marqueur de percée (les marqueurs de percées sont obtenus lors de combats réussis).

L'attaque n'est pas évidente à réussir et dépend beaucoup du terrain, d'avantages tactiques — appui, attaque de dos ou de flanc — et de la qualité des unités. Les combats entraînent éventuellement un recul et des pertes en moral. Toute unité du jeu peut perdre quatre niveaux avant d'être détruite mais chacun équivaut à une baisse d'efficacité de la troupe. Heureusement, il est possible de récupérer des niveaux en se reposant loin du front. Les QG sont fondamentaux pour fournir tous les appuis et soutiens aux troupes. Ainsi, il n'y a pas de pions transport, génie ou DCA, tout est compris dans le QG qui dispose chaque tour de points de capacité qu'il pourra dépenser en actions précises répertoriées dans les règles : dépose de champ de mine, transport de chars, missiles tactiques ou anti-missiles, construction de fortifications, DCA, ravitaillement en munitions ou hélicoptères, etc.

Il est possible de désorganiser ou neutraliser les QG ennemis grâce aux missiles, à la guerre électronique ou à l'aviation, l'intérêt étant de pénaliser la formation ainsi privée de son commandement. Précisons qu'avant de frapper, il faut détecter et que l'on peut être soit même détecté et frappé. Les distances de détection varient en fonction du terrain, du mouvement

LES PIONS

Tac Air présente l'organisation divisionnaire la plus complexe des deux jeux, les soutiens et services étant représentés séparément. Une division classique de l'armée rouge, ici la 6e armée blindée de la Garde, présente donc 23 pions, dont les unités de ravitaillement ou de lutte anti-aérienne.



Flashpoint présente des organigrammes bien plus simples, car le pion QG comprend services et unités de soutien, qui sont ensuite distribués sous forme de points.

Au total par exemple, une division blindée syrienne présente 9 pions.

et de la détention de la supériorité aérienne (tirée sur une table au début de chaque tour).

Le théâtre du Proche-Orient se prête bien à l'ensemble des mécanismes développés, même si le terrain n'est pas propice à l'attaque, car beaucoup d'hex. sont indétectables et nécessitent de nombreux combats au contact. Six petits scénarios permettent de s'initier aux règles puis dix scénarios de campagne utilisent les deux cartes pour exprimer toute la complexité et la subtilité du système. Au départ, d'autres jeux devaient suivre avec le même système sur d'autres théâtres, mais il semblerait aujourd'hui que l'idée soit abandonnée, dommage !

Tac Air (AH)

Edité par Avalon Hill en 1987, *Tac Air* présente classiquement pour l'époque une offensive russe en Allemagne de l'Ouest, plus précisément sur l'est de la Bavière face au VII[e] corps américain aidé de quelques divisions allemandes. Aujourd'hui, une telle situation ne semble plus crédible mais les mécanismes développés restent valables pour comprendre la guerre moderne car les matériels — russes ou américains — et leurs formations demeurent présents dans le monde. Le concepteur, le major Gary Morgan de l'US Air Force, est un aviateur, ce qui explique le parti pris fortement « aérien » du jeu. En effet, on a quelquefois l'impression que certains pions terrestres servent seulement de cibles aux bombardiers des deux camps....

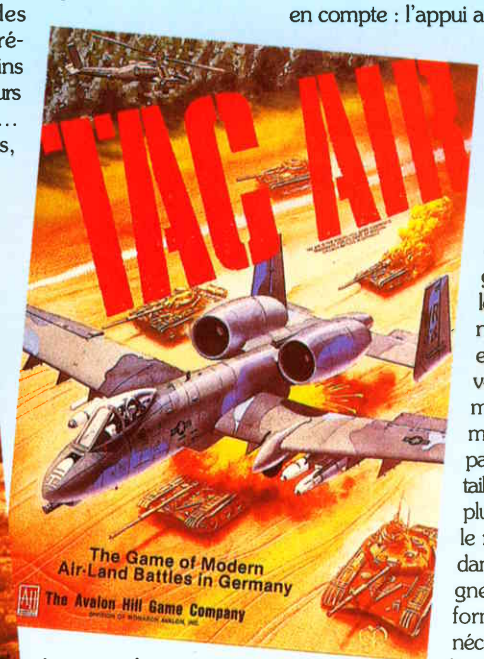
La simulation est ainsi clairement basée sur la doctrine « AirLand Battle » de l'armée américaine, qui précise en gros que les troupes terrestres retiennent le premier échelon russe tandis que les soutiens — artillerie et aviation — détruisent le deuxième échelon. Chaque tour dure trois heures, ce qui permet une forte interactions aéro-terrestre avec une phase de récupération et gestion surtout utile au ravitaillement, au commandement et à la réorganisation, puis les troupes au sol bougent et combattent et enfin les avions des deux camps agissent au cours de dix « impulsions » consécutives.

Les pions terrestres disposent de deux faces : une pour le mouvement avec des valeurs de combat faibles mais l'autorisation de bouger, et une face pour le combat avec de bonnes valeurs de combat et des bonus suivant le terrain mais un immobilisme absolu. Il est possible de changer volontairement de formation dans la phase préalable ou durant le mouvement en dépensant des points, mais l'absence de commandement ou la désorganisation oblige l'unité à quitter le mode mouvement. Les attaques sont gérées par trois tables suivant les protagonistes engagés — air, artillerie ou mêlée — et sont à base de différentiel (attaque moins défense), ce qui favorise énormément la concentration d'unités.

Tous les combats provoquent des pertes en niveaux de désorganisation : le premier niveau empêche d'attaquer, les deuxième et troisième enlèvent la zone de contrôle et interdisent le mouvement, enfin le dernier détruit l'unité (aucun recul n'est prévu). Ainsi, il suffit d'infliger un ou deux niveaux de désorganisation pour neutraliser une unité qui devra être ravitaillée pour tenter de récupérer son moral. Le ravitaillement dépend de camions qui doivent se situer dans les six hex. des troupes ; évidemment, les Américains disposent du double de camions des Russes, ce qui leur assure de meilleures récupérations.

Un autre pion est également essentiel, il s'agit du QG qui va commander chaque régiment d'infanterie, de chars ou du génie ainsi que les brigades d'artillerie sol-sol ou sol-air. Si le QG est détruit ou hors de portée de son commandement hiérarchique ou si ses propres troupes sont hors de sa portée en hex., tout le monde devient immobile, ce qui peut être gênant pour un Russe qui veut développer une offensive.

La dernière composante importante du jeu est l'aviation. Chaque pion représente de deux à huit avions comportant deux caractéristiques : le combat air-air et l'attaque au sol. Tous les avions modernes des deux camps sont présents et les Américains sont largement meilleurs que leurs ennemis... Entre deux missions, les aéronefs suivent un cycle de ravitaillement/remise en condition de deux tours au cours desquels ils sont inutilisables, ensuite, il faut les affecter à une mission parmi les cinq disponibles, règles optionnelles comprises : contrôle du ciel, support aérien rapproché, interdiction et neutralisation des unités de DCA ou reconnaissance aérienne. Toutes les missions aériennes doivent être programmées par écrit en début de tour et être suivies fidèlement, même si la situation au sol a évolué entre temps !



L'ensemble des règles est assez simple et divisé en trois étapes de progression mais il faut les lire attentivement pour bien en saisir toute la substance. Les mécanismes peuvent apparaître parfois surprenant mais l'ensemble se joue de façon harmonieuse. Il faudrait cependant revoir quelques règles comme par exemple le rôle des hélicoptères ou le déroulement des combats aériens. Les scénarios suivent la progression des règles et les derniers sont vraiment complexes, avec des actions inter-armées évoluées et un véritable travail de planification.

Les doctrines militaires

Les deux jeux ne sont pas exactement à la même échelle et donc ne couvrent pas exactement la même profondeur de théâtre d'opération. *Tac Air*, avec des tours de 3 heures et des scénarios durant d'un à deux jours, peut difficilement produire la même impression que *Flashpoint*, découpé en tours d'une journée, qui peut durer jusqu'à une dizaine de jours et se déroule globalement à l'échelle d'une région. Cependant, ces deux jeux présentent des mécanismes similaires de combat opérationnel, d'abord au niveau de l'échelle de la carte et des unités présentes, mais aussi dans les mécanismes de simulation ; de plus, ils reprennent les principales doctrines de combat élaborées aujourd'hui concrétisés à travers la manœuvre, les appuis, le soutien, la logistique et le commandement ainsi que la guerre électronique. Les deux jeux intègrent notamment différents niveaux de désorganisation suite aux combats, ils permettent de neutraliser l'ennemi plutôt que d'être obligé de le détruire entièrement.

Le mouvement est donc toujours plus efficace que la destruction systématique du front ennemi. Les différents soutiens sont également bien pris en compte : l'appui aérien ou d'artillerie est fondamental pour réussir une percée et participer à la neutralisation de l'armée adverse, mais les différents services ont aussi leur rôle dans chaque jeu, notamment le génie, la DCA ou le transport logistique. La défense anti-aérienne est largement prise en compte dans les deux jeux et même si elle n'est pas toujours efficace, elle permet de gêner l'intervention de l'aviation ennemie. La logistique et le commandement sont représentés par le QG et les lignes de ravitaillement, les mécanismes sont plus précis dans *Tac Air* mais le résultat global est similaire dans les deux jeux. Le renseignement est représenté sous forme de la détection qui est nécessaire pour frapper. Enfin, la guerre électronique est également présente dans les deux simulations avec pour but principal de neutraliser les QG ennemis et donc d'interrompre ordres et soutiens.

Sous l'aspect ludique, chaque jeu a ses avantages, l'un est plus amusant, l'autre entraîne plus de réflexion ; la même remarque s'applique pour l'intérêt didactique des deux systèmes. *Tac Air* est assez simple et intéressant pour comprendre la doctrine américaine et les interactions aéroterrestres mais moins « réaliste » avec, par exemple, l'absence de recul dans les combats ou le manque de spécificité des hélicoptères. *Flashpoint*, d'un autre côté, donne un meilleur rendu du combat moderne et des possibilités d'un QG aujourd'hui, malheureusement sa complexité le réserve aux véritables passionnés. Suivant le niveau d'effort que l'on est prêt à investir, chaque jeu permettra de comprendre plus profondément la complexité des combats à l'échelle opérationnelle. ❐

Flashpoint : Golan (VG). Echelles : du bataillon à la brigade, 1 hex. = 4 km, 1 tour = 1 jour. Un seul niveau de règles. Possibilité de génération aléatoire de scénarios. Excellent système de combat et de prise en compte global des supports et appuis. Assez complexe.

Tac Air (Avalon Hill). Echelles : bataillon pour la plupart, 1 hex. = 1 mille nautique (1,8 km), 1 tour = 3 heures. Trois niveaux de règles (base, avancée, optionnelles). Système simple mais prenant très bien en compte l'aspect aérien. Manœuvre terrestre schématisée à l'extrême.

SECTION D'ASSAUT
Règles avancées (I)

Offensive vers Bastogne ! La Panzer-Lehr, l'une des plus superbes unités de l'armée allemande de 1944, avance sur les routes difficiles des Ardennes. Les véhicules sont flambant neufs et du dernier modèle, même si le Jagdtiger au premier plan n'a historiquement jamais participé à l'offensive Wacht am Rhein...

AVEC les premières règles avancées pour *Section d'assaut*, règle de jeu avec figurines sur la Seconde Guerre mondiale (voir VV n° 10), l'enfer ne fait que commencer...

Par Alain MERCIER

Nous vous proposons ici une série de règles avancées qui permettent un jeu avec plus de détails. Ces règles sont optionnelles car elles compliquent plus ou moins les règles de base. Les joueurs doivent se considérer libre de les utiliser selon leurs goûts. Ces règles sont regroupées par module correspondant à la règle de base et à ses extensions parues dans *VV*.

L'infanterie (VV n° 10)

1.9 - Obstacles

Certains éléments de terrain sont particulièrement difficiles à franchir. Peut tenter de franchir un obstacle :

– un élément avec un ordre P, qui n'effectue ni tir ni CC et qui est adjacent à l'obstacle;
– un élément avec un ordre CC à moins de 10 cm d'un ennemi et dont le mouvement passe à travers un obstacle (par exemple : une ligne de barbelés qui protège une tranchée).

Pour une plaquette d'infanterie, le joueur lance 1d6 et applique les modificateurs suivants :

– barbelés : – 1
– mur haut : – 2
– haies, tranchées : – 3
– élément muni de moyens de franchissement ou de destruction adaptés : – 2

Si le résultat du d6 modifié est **supérieur** au facteur d'expérience de la plaquette, la troupe n'a pas pu franchir l'obstacle et reste sur place. Sinon, la plaquette a franchi l'obstacle et lui est placée adjacent de l'autre côté. De plus, si cette plaquette est un élément de génie, est équipée de moyen de franchissement ou de destruction ou est un véhicule, l'obstacle est détruit de la largeur de la plaquette. La partie de l'obstacle détruite n'imposera plus de test de franchissement mais restera du même type de terrain qu'avant la destruction.

Exemple : un élément d'expérience 2 est adjacent à un mur haut (modificateur – 2). Le joueur dévoile un ordre P. Le joueur doit tester. Si le jet de dés est 5 ou 6, l'élément ne peut pas franchir le mur ce tour.

Véhicules : le type de terrain représenté par un obstacle pour un véhicule est indiqué par la table suivante :

	A roues	Autres
Barbelés	Ad	Al
Mur haut	Ad	Ad
Haies, tranchées	Ad	Al

Un véhicule doit tester pour traverser un obstacle considéré comme difficile (voir règle plus loin).

Un véhicule qui réussi son test peut continuer le reste de son mouvement (rappel : un élément au CC contre un adversaire derrière un obstacle ne peut le franchir que s'il gagne le combat).

REALISATIONS

Véhicules Fujimi, Esci, Hazegawa, Milicast, Hinchcliffe, Airfix, Britannia et Alby ; peinture par Jean-Luc Chaulet, Stéphane Langlois et Pierre Laporte.

Figurines FAA, Wargames Foundry, Drew's Militia, SHQ et IT Figures ; peinture par Stéphane Langlois (Américains) et Pierre Laporte (paras allemands).

Bâtiment Hovel's, Scenic System, MDK et réalisations scratch par Claudine Sicot.

Terrains réalisé par Arnaud Faure et Pierre Laporte.

L'auteur remercie tous les peintres qui l'ont également aidé pout les essais de règles, ainsi que Laurent Huart et Jean-Philippe Imbach.

Le 16 décembre 1944, les unités de la 28th US Division sont totalement surprises par l'offensive allemande, et les GIs tentent désespérément d'organiser des bouchons dans chaque village.

● Mines

Les champs de mines sont composés d'éléments de la taille d'un socle d'infanterie qui sont soit isolés soit contiguës, et forme une zone. Un élément ou une zone possède une densité, noté à part (faible , moyenne, grande) ou est un leurre.

Dès qu'un élément ennemi traverse ou bouge à l'intérieur d'un élément ou d'une zone de mine, le joueur doit effectuer un test de déclenchement. Pour cela, le joueur lance 1d6 et consulte la table suivante, selon la densité :

Grande	3
Moyenne	4
Faible	5

Modificateur :
- MR = + 1
- MF ou CC = + 2

Si le résultat du d6 modifié est **supérieur** au facteur de densité, les mines se déclenchent, sinon l'élément continue son mouvement, l'élément ou la zone de mines gardant son efficacité.

Effets des mines

- infanterie : test de moral comme ayant subit un tir;
- véhicule non blindé : test de structure avec efficacité HE = 0;
- véhicule blindé : test de structure avec efficacité AC = 0.

Déminage : un élément avec un ordre P qui n'effectue ni tir ni CC et qui est adjacent à une zone de mines peut :

- si c'est un élément de génie ou équipé de détecteurs de mines, retirer automatiquement 1 élément de mines lors de son tour (4 en profondeur pour les blindés de déminage).
- si c'est une autre troupe d'infanterie, tenter de neutraliser un élément de mine (marquer un passage) en effectuant un test. Pour cela, le joueur lance 1d6, si le résultat est inférieur ou égal à l'expérience de la plaquette l'élément de mine est retiré, si le résultat est **6**, les mines se déclenchent et le joueur teste les effets.

Une troupe qui a retiré un ou plusieurs élément de mines peut prendre la place du dernier élément retiré.

4.6 - Radios

Certaines unités sont dotées de moyen de communication leurs permettant d'avoir une zone de commandement (**Zdc**) plus étendue.

Ces moyens sont principalement : radio, talkies-walkies, système de téléphones d'une position préparée (poste de commandement : les PC sont fixes et indiqués au début du scénario. Pour en bénéficier, un GC doit être dans son PC pendant la phase de commandement). Par simplification, on dénomme tous ces moyens « radio ».

Les sections, groupes ou éléments, ont une Zdc de **40 cm** si les deux éléments sont reliés par radio. Exemple : un chef de section équipé de radio a une Zdc de 40 cm avec un chef de groupe équipé de radio et 20 cm avec un chef de groupe non équipé.

L'équipement radio d'un élément est détruit en même temps que celui-ci.

7.6 - Protection

Un élément ou un groupe avec un ordre T ou E peut, s'il n'a pas tiré, recevoir à la fin de son tour un marqueur *Protection*. Un élément avec un marqueur *Protection* est supposé profiter au mieux de sa position pour se protéger ou se camoufler. Un élément avec un marqueur *Protection* est localisé comme dans un terrain d'une catégorie plus difficile (soit Al si en Tc et Ad si en Al).

Un élément avec un marqueur *Protection* reçoit un modificateur de **1** pour les tirs qu'il subit.

Dès que l'élément reçoit un ordre différent de T, E ou L, le marqueur *Protection* est retiré. Un élément à l'intérieur d'un bunker (ouvrage fortifié et le plus souvent bétonné) applique les avantages du marqueur *Protection* dans toutes les situations.

8.3 - Optiques

Certains éléments ou véhicules sont équipés de moyen leurs permettant d'être plus efficace contre l'ennemi à longue distance, tels jumelles, lunettes de visée, positions préparées (selon le scénario).

Ces éléments bénéficient d'un bonus supplémentaire de + 20 cm pour la distance de localisation (et donc éventuellement pour le tir) d'un cible en TC avec un ordre de mouvement. (par exemple : un sniper équipé d'une lunette de visée peut localiser un élément d'infanterie ennemi en TC avec un ordre P a 30 +10 + 20 cm).

Un équipement optique n'influe pas sur la porté maxima de l'arme utilisée.

9.7 - Tir des mitrailleuses

Les joueurs appliquent aux LMG (sauf BAR et Bren à chargeur), MMG et HMG le bonus + 1/+ 4 de l'artillerie lorsqu'elles tirent sur une cible immobile plusieurs tours consécutifs (à ne pas confondre avec un tir multiple).

Nota : ce tir permet d'effectuer un premier tir avec un facteur inférieur à 2 pour obtenir un bonus les tours suivants.

Exemple : une MMG peut effectuer un tir avec un facteur de 1 le premier tour pour bénéficier les tours suivants des bonus de + 1 le second tour et + 4 le troisième.

12.1 - Moral des sections

Avant le début du jeu, les joueurs déterminent la base de moral de chaque section et en tiendrons une comptabilité.

1. Détermination de la base de moral de la section : les joueurs comptent :
- 3 pts pour un chef de section
- 2 pts pour un chef de groupe
- 1 pt pour tout autre élément

Exemple : une section comportant un chef de section (3), trois groupes (un chef de groupe et deux éléments = 3 x 4) totalise 15 points de base de moral.

2. Evolution de la base de moral : les joueurs font un **test de moral de section** à la phase de clôture du tour si une section a perdue un élément ce tour **et** qu'elle a perdue :
- plus de 1/3 de ses points si le moral du chef de section est 0 ou 1 (soit dans notre exemple précédent, la section teste lorsqu'elle a perdu plus de 5 points au total ce tour ou les précédents et perd un élément ce tour)
- plus de 1/2 de ses points si le moral du chef de section est 2;
- plus de 2/3 de ses points si le moral du chef de section est 3 (soit plus de 10 points dans notre exemple).

3. Test du moral de la section : les joueurs testent le moral des chefs de section comme « voyant une unité amie éliminée dans un rayon de 10 cm » :
- si le test réussit : la section n'est pas affectée;

L'AVENIR DE SECTION D'ASSAUT

A en juger par votre courrier, *Section d'assaut* est l'une des règles de VV les plus appréciées (il est vrai qu'elle comble un vide immense sur la Seconde Guerre mondiale). Nous aimerions connaître votre opinion sur les développements possibles de SA.

Quelle armée ou campagne souhaiteriez ainsi voir apparaître par la suite (France 1940, Pacifique, plus de front de l'Est, etc.) ? Rappelons toutefois que les extensions sont dépendantes de la disponibilité des armées en figurines. Par ailleurs, un système de budget pour se constituer des unités est en préparation. D'autres règles vous paraissent-elles indispensables ?

Faites-nous part de tous vos commentaires et écrivez-nous, nos sections d'assaut n'attendent que vous : *VaeVictis*, 5, av. de la République, 75011 Paris.

Pris à partie par trois Panzer IV et un Panther, deux M10 d'un bataillon de Tank Destroyer n'ont pas tenu bien longtemps ! L'infanterie d'accompagnement allemande est composée ici de parachutistes de la 5. Fallschirmjäger-Division, qui combat avec la Panzer-Lehr pendant l'avance sur Bastogne.

Les soldats américains s'engagent avec prudence dans le village. Cette photo met bien en valeur les soclages spécifiques à *Section d'assaut*.

– si le test échoue : tous les éléments de la section sont considérés comme une classe de moral inférieure (les éléments de moral 3 ont une nouvelle valeur de moral de 2, etc.)

Un élément qui atteint une valeur de moral négative est retiré du jeu (les troupes ne sont plus en état de combattre...).

L'artillerie (VV n° 11)

A2.4 - Tir des armes sans facteur HE

Un canon qui ne possède pas de valeur HE peut tirer avec le facteur de la mitrailleuse jusqu'à 30 cm.

Seuls quelques canons ne possèdent aucune munitions antipersonnel (2pdr. anglais) et ne peuvent effectuer aucun tir. Dans tous les cas, le véhicule peut effectuer un CC.

A2.5 - Obus AP

Certains canons peuvent être équipés en obus spéciaux AC perforant (HVAP, etc.). Le joueur qui possède un véhicule blindé touché par un obus perforant applique au test de structure un malus supplémentaire de + 1.

Les véhicules (VV n° 13)

B1 - Véhicule d'observation

Certains véhicules spéciaux sont prévus pour servir de poste d'observation pour l'artillerie. Les règles d'observation sont identiques à celles de base. L'observation peut se faire avec un ordre R.

B3.3 - Terrain difficile

Un véhicule en mouvement dans un terrain difficile ou franchissant un obstacle peut rester immobilisé à cause du terrain. Pour cela, le joueur lance 1d6 à chaque tour où un véhicule bouge dans un terrain difficile et consulte la table suivante :

Terrain clair	8
Abri léger	7
Abri dense	6

Modificateurs :

– véhicule à roues (non TT) : + 1

– ordre MR : + 1

Si le résultat du dé modifié est supérieur au facteur de terrain modifié, le véhicule est bloqué, et ne peut plus effectuer de mouvement. Il peut toutefois orienter sa tourelle. Un véhicule « bloqué » peut tenter de se dégager ; pour cela, il doit effectuer un test identique à celui du désenrayage (voir VV n° 10, règle 11).

B5.5 - Vulnérabilité de blindage

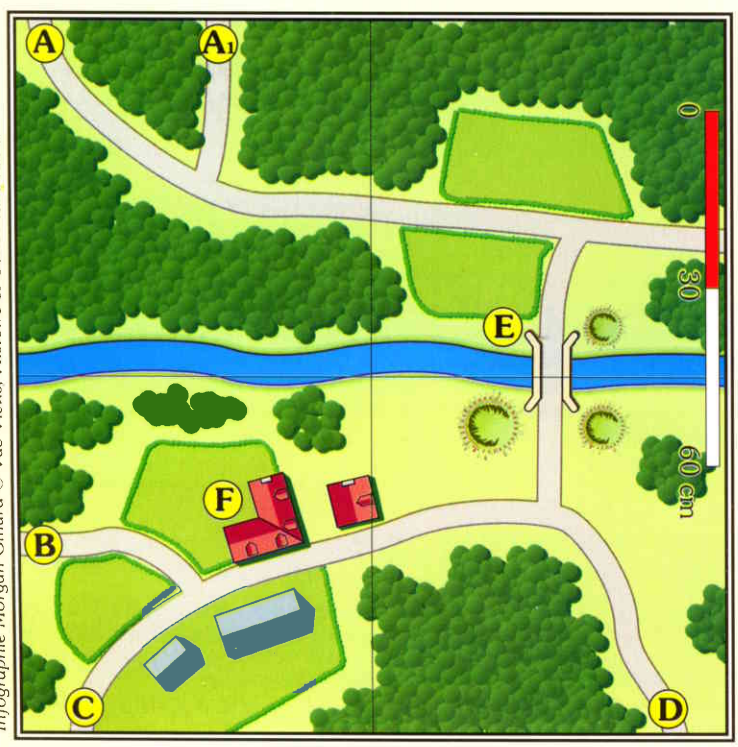
Pour simuler l'efficacité plus faible du blin-

EN ROUTE VERS BASTOGNE

Le 15 décembre 1944, alors que le secteur des Ardennes est calme pour la 28e division d'infanterie américaine stationnée devant Bastogne, les ordres tombent à l'état-major allemand : « *Votre grand jour est arrivé* », signé, Von Rundstedt.

Ce scénario se déroule durant la journée du 18 décembre. Des éléments du 110e régiment d'infanterie américaine tente au mieux de ralentir l'avancée de la division d'élite Panzer-Lehr.

L'action se situe lorsque des éléments avancés du Kampfgruppe 902 déborde un convoi américain en retraite.



Infographie Morgan Gillard © Vae Victis, Histoire & Collections 1997

● Déploiement

Le joueur américain place sa section d'infanterie conformément aux indications de la carte et de l'ordre de bataille (lettre de placement).

Au début du tour 1 : le joueur américain fait entrer sa section de véhicules par la route A (ordre obligatoire : A)

Le joueur allemand fait entrer sa compagnie de reconnaissance et l'infanterie par la route B (ordre de mouvement au choix du joueur allemand).

● Renforts

Au tour 3 : le joueur allemand fait entrer sa section de char, avec un char sur la route A et un char sur la route A1 (ordre de mouvement au choix du joueur allemand)

● Terrain

Les forêts et les habitations sont de caractéristiques Td/Ad.

La rivière n'est franchissable que par le pont.

Les joueurs peuvent appliquer les règles avancées de leurs choix.

● Conditions de victoire

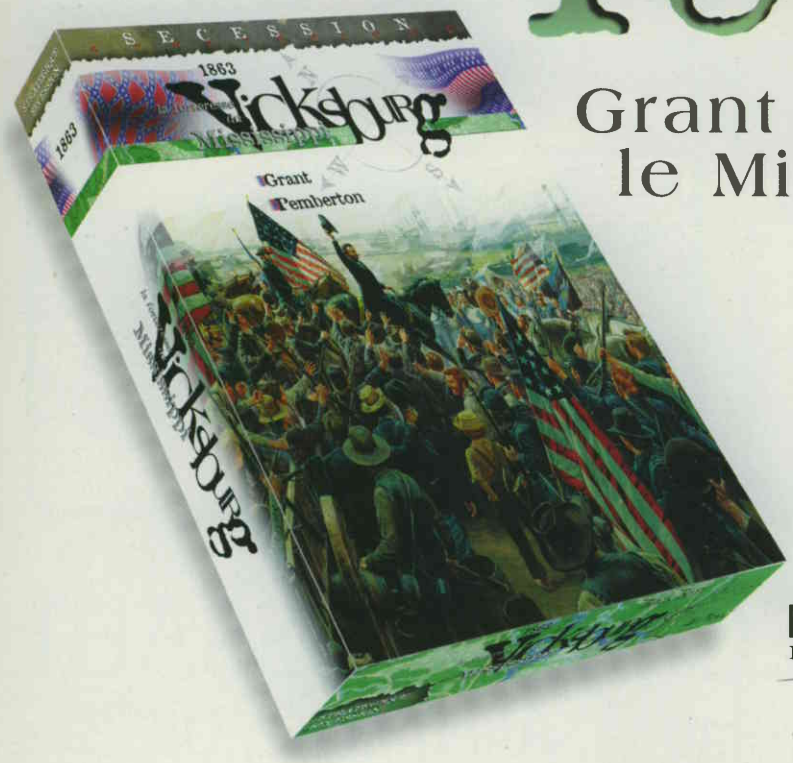
A la fin de chaque tour, le joueur qui contrôle le carrefour F et les maisons adjacentes gagne 1 point.

A la fin du 10e tour, on comptabilise le nombre de points gagné. De plus, le joueur américain gagne deux points supplémentaires par char (Sherman ou M10) sortis par les routes C ou D. Pour sa part, le joueur allemand gagne deux points supplémentaires par char Panther non détruit.

dans la série "Civil War Campaign" enfin en français

1863

Grant envahit le Mississippi...



SYSTÈME STRATÉGIQUE
1 pion = 1 brigade ou 1 division
1 zone = 20 km² environ
complexité : simple,
idéal pour débutant.

TILSIT ÉDITIONS

...et les Confédérés remportent leur dernière grande victoire.

"Avec une présentation impeccable et un système vraiment agréable à pratiquer, la série Civil War Campaign propose peut-être ce qui existe de mieux en matière de guerre de sécession"

VAE VICTIS

En vente chez votre revendeur habituel. Info tel. TILSIT Éditions : 01 69 79 69 20 -France

Ou par correspondance en retournant ce bon de commande dûment complété (à TILSIT Éditions, 37 route de Versailles 91160 CHAMPLAN), muni de votre règlement par chèque bancaire à l'ordre de TILSIT Éditions.

JE SOUSSIGNÉ

NOM PRENOM

ADRESSE

CP VILLE

COMMANDE par le présent document

☐ exemplaire(s) de VICKSBURG au prix unitaire de 260F + 30F de frais de port et d'emball

☐ exemplaire(s) de CHICKAMAUGA au prix unitaire de 260F + 30F de frais de port et d'emball

BAZOOKA

TIR - C/C	Infanterie	A. d'appui	Véhicule	Blindé	at	Enrayage
Corps/c 0	5	5	7	4	8	9
Courte 10	5	5	7	—	5	
Moyenne 20	3	3	3	—	1	
Longue 30	2	2	2			

Cible MR	Cible P	Tireur MR	Tireur P	Abri léger	Abri dense	Démoralisé
+2	+1	-3	-2	-1	-2	-4

MOUVEMENT	
Route	15
Clair	10
Abri léger	7
Abri dense	4
Marche	x 2

MORAL	Ami ↑ <10	Perte : tir	Perte : c/c	Unité dém.
	5	5	3	-3
Sauvegarde	4	3	2	Détruit

Ralliement
3
+ 2R - 5cm

FSA

TIR - C/C	Infanterie	A. d'appui	Véhicule	Blindé
Corps/c 0	8	8	8	6
Courte 10	7	8	8	0
Moyenne 30	4	5	5	
Longue 50	2	2	2	

Cible MR	Cible P	Tireur MR	Tireur P	Abri léger	Abri dense	Démoralisé
+2	+1	-3	-2	-1	-2	-4

MOUVEMENT	
Route	15
Clair	10
Abri léger	7
Abri dense	4
Marche	x 2

MORAL	Ami ↑ <10	Perte : tir	Perte : c/c	Unité dém.
	5	5	3	-3
Sauvegarde	4	3	2	Détruit

Ralliement
3
+ 2R - 5cm

LMG

TIR - C/C	Infanterie	A. d'appui	Véhicule	Blindé	Tir intensif	Enrayage
Corps/c 0	6	6	7	4	—	12
Courte 10	8	9	9	1	2e : -2	11
Moyenne 30	5	5	6	-2		
Longue 60	2	2	2	—		

Cible MR	Cible P	Tireur MR	Tireur P	Abri léger	Abri dense	Démoralisé
+2	+1	-3	-2	-1	-2	-4

MOUVEMENT	
Route	10
Clair	10
Abri léger	7
Abri dense	4
Marche	x 2

MORAL	Ami ↑ <10	Perte : tir	Perte : c/c	Unité dém.
	5	5	3	-3
Sauvegarde	4	3	2	Détruit

Ralliement
3
+ 2R - 5cm

MMG

TIR - C/C	Infanterie	A. d'appui	Véhicule	Blindé	Tir intensif	Enrayage
Corps/c 0	6	6	6	4	—	12
Courte 10	9	9	10	3	2e : -2	11
Moyenne 40	7	7	7	0	3e : -4	11
Longue 70	3	3	4	—	—	—

Cible MR	Cible P	Tireur MR	Tireur P	Abri léger	Abri dense	Démoralisé
+2	+1	-3	-2	-1	-2	-4

MOUVEMENT	
Route	10
Clair	10
Abri léger	7
Abri dense	4
Marche	x 2

MORAL	Ami ↑ <10	Perte : tir	Perte : c/c	Unité dém.
	5	5	3	-3
Sauvegarde	4	3	2	Détruit

Ralliement
3
+ 2R - 5cm

CARTES pour SECTION D'ASSAUT

Etats-Unis, Grande-Bretagne, Allemagne, URSS

PM

TIR - C/C	Infanterie	A. d'appui	Véhicule	Blindé
Corps/c 0	9	10	10	6
Courte 10	8	9	9	0
Moyenne 20	4	4	5	
Longue 30	1	1	2	

Cible MR	Cible P	Tireur MR	Tireur P	Abri léger	Abri dense	Démoralisé
+2	+1	-3	-2	-1	-2	-4

MOUVEMENT	
Route	15
Clair	10
Abri léger	7
Abri dense	4
Marche	x 2

MORAL	Ami ↑ <10	Perte : tir	Perte : c/c	Unité dém.
	5	5	3	-3
Sauvegarde	4	3	2	Détruit

Ralliement
3
+ 2R - 5cm

SNIPER

TIR - C/C	Infanterie	A. d'appui	Véhicule	Blindé
Corps/c 0	5	5	6	3
Courte 10	6	7	6	
Moyenne 30	4	5	4	
Longue 60	3	3	3	

Cible MR	Cible P	Tireur MR	Tireur P	Abri léger	Abri dense	Démoralisé
+2	+1	-3	-2	-1	-2	-4

MOUVEMENT	
Route	15
Clair	10
Abri léger	7
Abri dense	4
Marche	x 2

MORAL	Ami ↑ <10	Perte : tir	Perte : c/c	Unité dém.
	6	5	3	-3
Sauvegarde	4	3	2	Détruit

Ralliement
2
+ 2R - 5cm

FUSIL ASSAUT

TIR - C/C	Infanterie	A. d'appui	Véhicule	Blindé	at
Corps/c 0	9	10	10	6	8
Courte 10	8	9	9	0	4
Moyenne 30	4	4	5		
Longue 40	2	2	2		

Cible MR	Cible P	Tireur MR	Tireur P	Abri léger	Abri dense	Démoralisé
+2	+1	-3	-2	-1	-2	-4

MOUVEMENT	
Route	15
Clair	10
Abri léger	7
Abri dense	4
Marche	x 2

MORAL	Ami ↑ <10	Perte : tir	Perte : c/c	Unité dém.
	6	5	3	-3
Sauvegarde	4	3	2	Détruit

Ralliement
2
+ 2R - 5cm

SERVANTS

TIR - C/C	Infanterie	A. d'appui	Véhicule	Blindé
Corps/c 0	5	5	7	4
Courte 10	5	5	7	
Moyenne 30	2	2	2	
Longue 60	1	1	1	

Cible MR	Cible P	Tireur MR	Tireur P	Abri léger	Abri dense	Démoralisé
+2	+1	-3	-2	-1	-2	-4

MOUVEMENT	
Route	15
Clair	10
Abri léger	7
Abri dense	4
Marche	x 2

MORAL	Ami ↑ <10	Perte : tir	Perte : c/c	Unité dém.
Sov. / U.S.	7 / 5	5 / 5	3 / 3	-3 / -3
Sauvegarde	4	3	2	Détruit

Ralliement	
Sov. /1	U.S./3
+ 2R - 5cm	

Vue plongeante sur les combats. A ceux qui s'étonneraient de ne pas voir de neige, il faut rappeler que contrairement à la légende, la neige ne fait son appartition dans les Ardennes qu'à partir de janvier 1945, quand l'offensive allemande est essouflée.

dage sur les flancs ou l'arrière, le tir d'un canon AC ou HE contre blindé ajoute un malus au test de structure de :

+ 1 pour un tir de flanc
+ 2 pour un tir sur l'arrière

B6.3 - Assaut blindé

Un véhicule, du fait de sa masse, ne peut être contraint à un corps à corps classique.

Le joueur qui possède un véhicule en contact avec un élément d'infanterie ennemie a le choix, lorsqu'il dévoile son pion d'ordre :

– d'effectuer un tir sur la plaquette de son choix si le véhicule a l'ordre Tenir (l'équipage du véhicule ignore ses assaillants);

– d'effectuer un assaut blindé si le véhicule a un ordre de mouvement;

– de remplacer son ordre (sauf C/C) par un ordre Leurre et d'effectuer un C/C.

Procédure : un véhicule peut effectuer un assaut blindé lorsqu'il commence au contact de l'infanterie ennemi ou à n'importe quel moment de son déplacement, lorsqu'il rencontre un élément d'infanterie ennemi.

Un assaut blindé est résolu comme un CC, l'élément d'infanterie ennemi, quel que soit son ordre, reçoit immédiatement un marqueur Leurre. L'infanterie a toujours l'initiative du combat, suivi par le véhicule s'il en a encore la capacité. Un véhicule qui n'est ni détruit ni immobilisé au C/C peut continuer son mouvement.

Un véhicule ne peut faire un assaut blindé qu'une fois par tour sur une même plaquette adverse, et au rythme d'une plaquette par assaut blindé. Un véhicule de taille normale peut effectuer jusqu'à 1 assaut blindé par tour, de taille L, 2 et de taille XL 3.

Un véhicule ne peut pas effectuer un assaut blindé sur un ennemi au CC d'infanterie amie.

TABLE DE PERFORATION

Calibre \ Distance (cm)	CC	1-10	11-30	31-70	71-120
20L	– 1	0	+ 1	+ 2	—
37 à 50L/2pdr	– 1	– 1	0	+ 1	—
50LL/6pdr	– 2	– 2	– 1	0	—
75L/76L/17pdr	– 4	– 3	– 2	– 1	– 1
75LL/85L/88L/90L	– 4	– 3	– 3	– 2	– 2
88LL/100L/122L	– 5	– 4	– 3	– 3	– 3
128L	– 6	– 6	– 6	– 5	– 4

B6.4 - Facteur C/C

Le facteur de CC d'un véhicule armé d'un canon et de mitrailleuses est le plus avantageux (mitrailleuses = 12).

B5.6 - Perforation

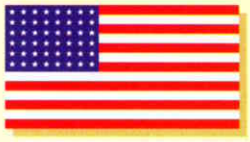
Les joueurs peuvent utiliser la table de perforation lors du test de structure. Pour cela, au lieu d'utiliser le modificateur de l'efficacité AC, le joueur consulte le « type » de son canon, donné sur la table des véhicule ou des canons. Le modificateurs du tableau est celui à utiliser pour l'efficacité AC du test de structure. ❐

Code	Nom	Mouvement			Efficacité		
		Groupe appui lourd	L	XL	AC	HE	Fum
ETATS-UNIS. CANONS ANTICHARS D'INFANTERIE							
US01	37L	X			0	—	—
US02	57L	X			0	—	—
US03	76L		X		1	0	0

Code	Nom	Roues ou Chenilles	Véhicule				Canon	Efficacité			Arme Sec.
			Vitesse	Taille	Protection	Sauvegarde	Calibre	AC	HE	Fum	MG
ETATS-UNIS											
US01	Jeep	TT	2	—	0	1	—	—	—	—	—
US02	Jeep Reco	TT	2	—	0	1	—	—	—	—	C
US03	Jeep AA	TT	2	—	0	1	—	—	—	—	C
US04	Halftrack	C	2	L	1	3	—	—	—	—	T
US05	M3A1 Scout Car	C	2	L	1	3	—	—	—	—	T
US06	M8	TT	3	L	1	2	37L	0	0	—	—
US07	M20	TT	3	L	1	2	—	—	—	—	T
US08	M3 GMC	C	2	L	1	2	75L	0	0	—	—
US09	M10 GMC	C	2	L	2	3	76L	1	0	—	—
US10	M12 GMC	C	1	L	1	2	Ob. 155	—	3	3	—
US11	M18 GMC	C	3	L	1	2	76L	1	0	—	—
US12	M36 GMC	C	3	L	2	3	90L	2	0	—	—
US13	M24 Chaffee	C	3	L	2	3	75L	0	0	—	C
US14	M3A1 Stuart	C	3	L	1	2	37L	0	0	—	C
US15	M4 Sherman	C	1	L	2	3	75L	0	0	—	C
US16	M4 Sherman	C	1	L	2	3	76L	1	0	—	C
US17	M4A3	C	1	XL	2	3	Ob. 105	—	2	3	C
US18	M4A3E2	C	1	L	3	4	75L	0	0	—	C
US19	M4A3E2	C	1	L	3	4	76L	1	0	—	C
US20	M4A3E8	C	2	L	2	3	76L	1	0	—	C
US21	Pershing	C	2	XL	3	4	90L	2	0	—	C
US22	M16GMC AA	C	2	L	1	2	AAMG	—	—	—	T
US23	Lee/Grant	C	1	XL	2	3	37L	0	0	—	C
US23	Lee/Grant						75L	0	1	0	—

ORDRE DE BATAILLE AMERICAIN

Eléments du 110e RI, 28e DI



A GC R 2/1 — Chef de compagnie PM

A GI R 2/1 — JEEP

F GC R 2/1 — Chef de section n° 1 PM

E GI 2/1 — MMG

A GC R 2/1 — Chef de section n° 2 M 8

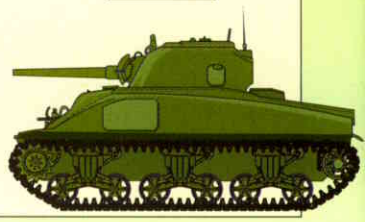
F GC 1/1 R — Chef de groupe PM — FSA — FSA — BAR

F GC 1/1 R — Chef de groupe PM — FSA — FSA — BAR

E GC 1/1 R — Chef de groupe PM — FSA — FSA — BAR

A GC R 1/0 — Chef de groupe Sherman — Sherman R — Sherman R — Sherman R

A GC R 1/0 — Chef de groupe M 10 — M 10 R



La pastille R indique que ces unités possèdent une radio.
Voir règle 4.6, page 44 de ce numéro

LA ROUTE DE BASTOGNE
Scénario Section d'assaut

ORDRE DE BATAILLE ALLEMAND

Eléments du KG 902 Panzer-Lehr Division

B GC R 3/2 — chef de compagnie PM

B GI 3/2 — Kubelwagen

B GC R 3/2 — chef de section Sdkfz 251/10

GI 3/2 — Side- car

GC 3/2 — Chef de groupe PM — Pak 40 — Pak 40 — Fusil

GC 3/2 — Chef de groupe Sdk 251/10 — Sdkfz 251/10

B GC R 2/2 — chef de section PM

GC 2/2 — Chef de groupe PM — FA — LMG

GC 2/1 — Chef de groupe PM — Fusil — LMG

GC 2/0 — Chef de groupe Sdk 251/1 — Sdkfz 251/1

A GC R 3/2 — chef de section Panther

A1 GI R 3/2 — Panther

La pastille R indique que ces unités possèdent une radio.
Voir règle 4.6, page 44 de ce numéro

A VOS SOCLES, FIXE !

Les bases du soclage

EN réponse aux souhaits de nombreux lecteurs, *VaeVictis* vous propose une technique simple, parmi beaucoup d'autres, pour socler et mettre en valeur vos figurines.

Par Pierre LAPORTE

Le soclage est une opération fréquemment bâclée, car la plupart des joueurs même confirmés n'y voient qu'une étape fastidieuse supplémentaire avant de lancer leurs troupes fraîches émoulues à l'assaut des positions adverses... Pourtant, et tous les amoureux des belles tables de jeu vous le diront, il vaut mieux une figurine moyennement peinte et bien soclée que l'inverse.

La raison en est simple : le socle a trois fonctions essentielles. Primo, il doit représenter la surface au sol réellement occupée par vos troupes ; ensuite, il permet de manipuler les figurines sans risque de les endommager ; et enfin, il doit mettre en valeur la peinture des sujets à la manière d'un mini-diorama.

La plupart des règles actuelles préconisent le soclage collectif, par groupe de plusieurs figurines, sur un « élément », c'est-à-dire une plaquette généralement rectangulaire découpée aux dimensions requises. Les divers supports utilisés de longue date à cet effet sont souvent le balsa, le carton épais ou encore le contre-plaqué fin, mais ces matériaux présentent l'inconvénient de se déformer à l'humidité, et si l'on n'y prend garde, les socles risquent fort de finir par ressembler à des pistes de skateboard tout terrain, ce qui n'est pas vraiment le but recherché... De plus, ce type de soclage n'est pas adapté au transport des fragiles figurines, surtout concernant les compétiteurs, fréquemment amenés à effectuer de grandes manœuvres aux quatre coins de l'Hexagone.

Actuellement, une technique extrêmement populaire auprès des joueurs habitués aux compétitions tend à se généraliser. Il s'agit du soclage magnétique. Le matériau utilisé se présente sous forme d'une feuille aimantée de 1,5 mm d'épaisseur environ, se découpant aisément, et que l'on peut se procurer chez les revendeurs spécialisés en fournitures électriques. Les boîtes à gâteaux métalliques et autres caisses à outils peuvent alors ensuite être recyclées pour le transport des armées miniatures, et ce type de support présente en outre l'avantage non négligeable de ne pas se déformer, même recouvert d'enduit ou de peinture acrylique.

Technique de bases...

Une fois le socle découpé aux dimensions appropriées (voir exemple photo 1), les figurines y sont collées en respectant une disposition en rapport avec le type de troupe ou l'époque concernée. Par exemple, un alignement de fusiliers britanniques en 1815 devra être tiré au cordeau pour refléter la discipline inhérente aux formations de combat linéaires, tandis qu'un groupe d'auxiliaires irréguliers ou de fantassins contemporains présentera un aspect plus désordonné. Il faut ensuite recouvrir la plaquette à l'aide d'un mastic ou d'un enduit destiné à représenter le sol et à faire disparaître les socles en plomb des sujets. Certaines pâtes teintées prêtes à l'emploi sont commercialisées à cet effet (le Basetex, par exemple), mais il est certainement aussi simple et moins onéreux de tout faire soi-même. Il suffit de se procurer en grande surface un pot d'enduit de rebouchage blanc genre « Polyfilla », mais qui sera teinté dans la masse à l'aide de peinture acrylique afin d'obtenir la couleur de sol recherchée (beige, sable, ou brun clair). A ce sujet, une règle d'or est à respecter : le socle, dans son aspect définitif, doit impérativement être **clair**. En effet, un socle foncé ne mettra pas en valeur les figurines, surtout si elles ont été peintes « au noir » suivant la technique décrite dans VV n° 9.

L'enduit est ensuite éventuellement humidifié pour en faciliter l'application à l'aide d'un pinceau fin usagé ou d'une petite spatule. Cette opération demande beaucoup de soin, car il faut recouvrir le socle et noyer la base de chaque figurine sans transformer ces fiers combattants en ridicules statues de boue. Un conseil : gardez à portée de main un chiffon propre et un pinceau humide en prévention de souillures indésirables.

Suivant l'inspiration du moment, et avant séchage de l'enduit, on pourra ensuite y incorporer des gravillons, des petits bouts de ficelle, du lichen ou des brindilles, qui figureront respectivement les rochers, herbes hautes, buissons et autres arbres morts, et saupoudrer un peu de sable fin ou de flocage en poudre (Woodland Scenic, par ex.).

A ce stade, et pour les plus pressés, les socles sont terminés et il suffira de les laisser sécher 12 h sur une surface métallique quelconque pour éviter tout risque de déformation (voir exemple photo 2). Pour les plus exigeants, et après séchage complet de l'enduit, les socles pourront être brossés à sec, suivant la même technique décrite dans VV n° 9 (voir exemple photo 3), avec une teinte plus claire que celle utilisée pour le socle, et proche du blanc. Pour finir, on pourra déposer ici et là de petites touches de colle à bois liquide (incolore après séchage), pour ensuite y saupoudrer une dernière pincée de végétation artificielle. ❐

EXO KIT
14, rue du Moulin d'Etif
95500 GONESSE
Tél. : 01. 39.87.38.95 – Fax : 01.48.33.67.94.

Vente par correspondance — Catalogue général 20 mm couleur : 50 F

DECORS MINIATECH résine 20 mm

H1	église	144,00 F
H2	petite ferme	92,00 F
H3	petite maison	80,00 F
H4	grande ferme	96,00 F
H5	grange	80,00 F
H6	maison de village	86,00 F
H7	boutique	80,00 F
H8	ferme en ruine	80,00 F

HÉROIC DÉCORS papier/carton 20 mm

	Ferme de la Haie Sainte	98,00 F

HINCHLIFFE White métal 20 mm

20/284B	Kubelwagen (désert) + équipage	55,00 F
20/284C	Kubelwagen radio + équipage	55,00 F
20/284D	Kubelwagen radio (désert) + équipage	55,00 F
20/285	Marder 1 (Lorraine + PaK 40)	79,50 F
20/286	Automoteur 10,5 cm sur châssis Lorraine	79,50 F
20/287	Automoteur 15 cm sur châssis Lorraine	85,00 F
20/192B	Sherman M4A3 75 mm 1943	79,50 F
20/192C	Char Sherman M4A3 76 mm 1944	79,50 F
20/231	Chasseur de char US M10	79,50 F
20/234A	Chasseur de char US M36 B1	79,50 F
20/256	Sherman M4A3 (76) W H.V.S.S.	79,50 F
20/256A	Sherman M4A3 H.V.S.S. 105 mm	79,50 F
20/256 B	Sherman M4A3E2 « Jumbo »	79,50 F

Distributeur exclusif de : MILICAST, BRITANNIA MINIATURES, TRUX, FINE SCALE FACTORY, SKYTREX (HINCHLIFFE), SHQ MINIATURES

Conditions générales de ventes :
Règlement par chèque, CB, Mastercard, à l'ordre d'EXO KIT Port 30 F de 0 à 300 F, 10% de 300 à 999 F et gratuit à partir de 1 000 F de commande, recommandé + 20 F
SARL au capital de 50 000 Frs - RCS Pontoise B - APE 526 B
Siret 3953920790001

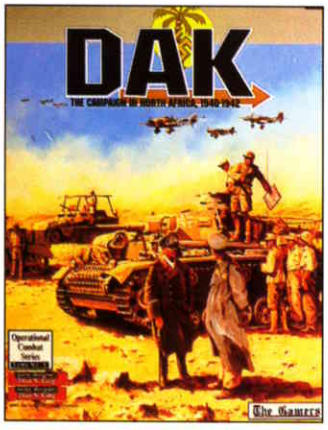
NOUVEAU !

Sur le front de l'édition : LES BOITES, LES JEUX, LES REGLES

APRES avoir disparu des étalages pendant quelques mois, les jeux de The Gamers sont de nouveau disponibles chez plusieurs détaillants, à notre plus grande satisfaction

Par Théophile MONNIER et Luc OLIVIER

DAK



Cinquième jeu de la série des combats opérationnels (OCS), ***DAK : the campaign for North Africa 1940-1942*** est un véritable monstre. L'épaisseur de la boîte rappelle les jeux de la défunte SPI et le contenu est à la hauteur des espérances : il permet de simuler l'intégralité des campagnes de Lybie et d'Egypte entre 1940 et 1942 avec des tours de deux jours et demi et l'ensemble des protagonistes (Italiens, Allemands, Anglais, Commonwealth et Français libres).

Quatre cartes déroulent le terrain depuis Benghazi jusqu'au canal de Suez, soit une longueur totale dépassant les 2 mètres. Heureusement, la carte égyptienne peut être remplacée par une aide de jeu avec des cases. Avec des hex. de 8 kilomètres chacun, tous les lieux connus de la guerre du désert sont facilement repérables. Trois livrets de règles précisent les quelques 20 scénarios, dont la campagne globale et ses 239 tours ! Il est ainsi possible d'étudier de près les batailles de 1940 contre les Italiens, de 1941 contre Rommel, de 1942 autour de Tobrouk ou à El Alamein.

Un livret contient des tables d'événements aléatoires utilisés au début de chaque tour pour simuler des éléments non directement liés à la campagne en cours ou plus politiques, comme les absences de chefs ou les changements d'alliance entre pays. Une série d'options plus ou moins historiques présente des unités spécifiques à chaque camp, plutôt folkloriques, et ajoute une note d'humour typique des produits de The Gamers.

L'ordre de bataille proposé est très complet et une série de notes historiques détaille les différentes armées. Les pions sont évidemment multicolores ; à l'échelle de la division pour l'infanterie italienne, ils descendent jusqu'au bataillon de chars pour l'Afrika-Korps. Enfin, des règles spéciales simulent le transport naval ou l'entraînement des troupes, utiles pour les scénarios longs.

Les règles sont celles de la série OCS, stables depuis *Ennemy at the Gates* (pour une présentation complète, voir VV n° 12). En conclusion, la campagne semble assez dure à jouer mais la masse de petits scénarios en fait un jeu idéal pour débuter la série, le seul défaut étant le prix qui dépasse les $ 100 aux États-Unis.

DAK : jeu en anglais de The Gamers, de forte complexité pour deux joueurs si le scénarios est petit, et toute une équipe s'il est gros... 1 260 pions, quatre cartes, trois livrets et deux casiers de rangement garnissent l'épaisse boîte. Peut commode à pratiquer en solitaire.

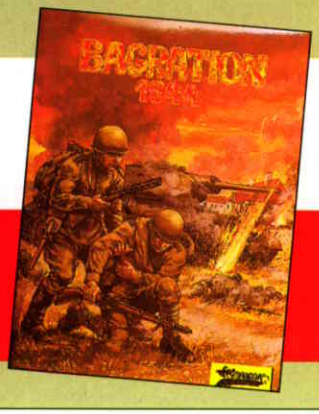
CRUSADER

Pour les joueurs peu disposés à se lancer dans *DAK* mais intéressés par la guerre du désert, The Gamers propose ***Crusader***, basé cette fois sur le système de combats standards (maintenant version

LE DRAGON DE POLOGNE

Dragon, éditeur polonais que nous avions présenté dans *VaeVictis* n° 13, poursuit le développement de sa gamme, avec un jeu sur le thème de l'offensive Bagration en 1944 (sur l'avance sur Varsovie de cette opération en fait), et un autre sur les combats de Mlawa, toujours en Pologne mais en 1939. Les deux jeux sont à l'échelle opérationnelle, avec des pions très réussis, mais les règles étant en polonais ,il nous est difficile d'en dire **plus !**

Saluons néanmoins **la qualité** visuelle de ces produits (remarquable boîtage), ainsi que celle de la revue de l'éditeur, *Dragon*, qui propose de nombreux articles historiques d'histoire militaire (Pour l'adresse de Dragon, voir *VaeVictis* **n° 13)**



LE STRATÉGE

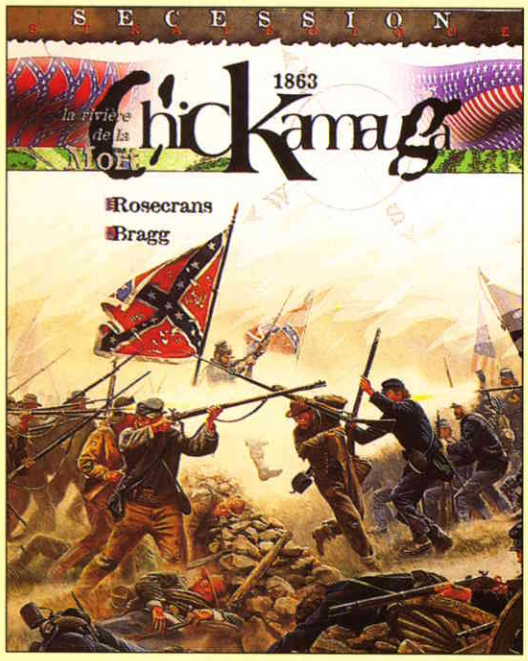
22, rue de l'Évangile 75018 Paris
Métro Marx Dormoy

« La passion du Jeu d'Histoire »

Soldats de plomb 25 mm et 15 mm, toutes marques
Règles de jeu d'histoire
Accessoires
Jeux de stratégie informatique
Spécialiste du 1/72 plastique et du métal compatible

Du Mardi au Samedi de 10h à 19h ***Tél. : 01. 44. 72. 06. 48***

CHICKAMAUGA 1863



Second jeu de Clash of Arms sur la guerre de Sécession à être adapté en français par Tilsit Editions, *Chickamauga* couvre la campagne de Chattanooga, qui se déroule en août et septembre 1863, à cheval entre le Tennessee et la Géorgie. Après la terrible défaite de Gettysburg et la prise de Vicksburg, le siège de Chattanooga menace également l'un des plus importants centres ferroviaires confédérés.

Début septembre, l'armée du général Bragg tente alors de tourner celle du nordiste Rosecrans pour lever ce siège, et une difficile bataille est livrée alors à Chickamauga. C'est une victoire sudiste et les nordiste se retrouvent pris au piège dans la ville, mais en novembre, l'arrivée de Grant permet aux nordistes de remporter la bataille de Chattanooga et de largement reprendre l'initiative.

Dénommé *Automn of Glory* chez Clash of Arms, ce jeu traite donc d'une des dernières victoires confédérées de la guerre. *VaeVictis* a déjà eu l'occasion de dire tout le bien que nous pensions de cette série (voir notre article dans le numéro 3), rappelons juste ici que la série *Civil War Campaign* est à l'échelle opérationnelle (et ne représente donc pas une bataille unique comme pourrait le laisser croire la boîte), que les unités évoluent face cachée la plupart du temps sur une carte à zone, et que les combat sont résolus sur un module tactique à part.

Parmi les règles spéciales de *Chickamauga*, on trouve l'insubordination de Burnside, l'incertitude sur l'arrivée des renforts et un terrain particulièrement difficile. Le jeu comprend un scénario court, et deux campagnes (historique et hypothétique). Comme avec les autres produits Tilsit, la traduction et le matériel sont de qualité, aides de jeu compris.

Chickamauga : jeu en français de Clash of Arms adapté par Tilsit. Complexité moyenne. Comprend deux cartes et environ 200 pions.

Jeu en solitaire impossible.

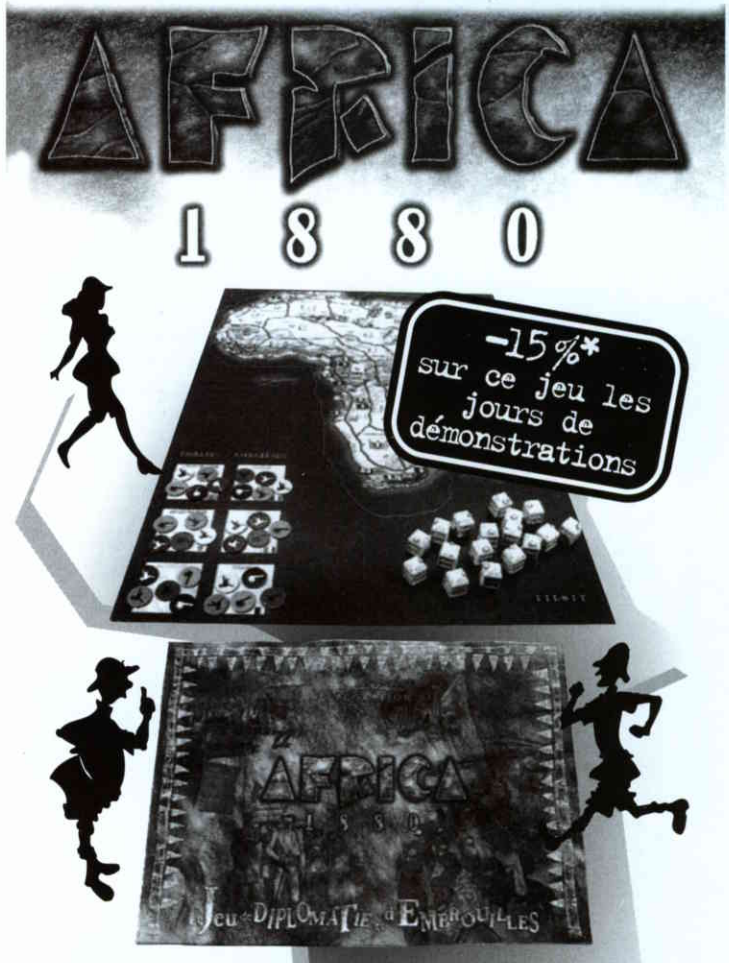
1.6), notamment utilisé pour *The Ardennes*, *Yom Kippour* ou *Stalingrad Pocket*. Les mécanismes de jeu sont simples et classiques — mouvement, combat, exploitation, zone de contrôle et ravitaillement — mais toujours valables pour une situation stratégique intéressante.

Quatre scénarios proposent de démarrer l'offensive anglaise à différents moments, pour un maximum de 11 tours de deux jours chacun. Les graphismes sont superbes, comme toujours chez The Gamers, notamment pour la carte qui va de Tobrouk jusqu'à la passe d'Halfaya dans des tons sables. Les pions, également très colorés, représentent les principaux bataillons d'infanterie et de chars ayant participé à la bataille, ainsi que les unités de soutien et aviation (à noter la présence d'un pion Rommel qui dispose de capacités spéciales).

Crusader : jeu en anglais de The Gamers, de faible complexité pour deux joueurs, comprenant 280 pions, une carte et deux livrets. Praticable sans difficulté en solitaire.

DESCARTES BOUTIQUES

LES SPÉCIALISTES DU JEU DE SIMULATION



Démonstration dans nos boutiques les samedi 20 septembre 97 & samedi 4 octobre 97

* Non cumulable avec la carte fidélité

Cinq boutiques à votre service :

52 RUE DES ÉCOLES
75005 PARIS
Tél. 01 43 26 79 83
Métro Cluny/ La Sorbonne

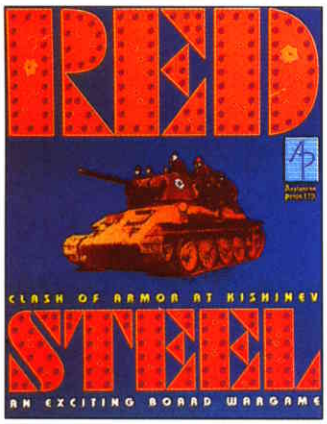
39 BD PASTEUR
75015 PARIS
Tél. 01 47 34 25 14
Métro Pasteur

6 RUE MEISSONIER
75017 PARIS
Tél. 01 42 27 50 09
Métro Wagram

13 RUE DES REMPARTS D'AINAY - 69002 LYON
Tél. 04 78 37 75 94
Métro Ampère/Victor Hugo

162, RUE SAINTE CATHERINE
33000 BORDEAUX
Tél : 05 56 44 26 03

RED STEEL



Reprenant le système d'*Avalanche : Invasion of Italy*, ce nouveau jeu de l'éditeur Avalanche Press traite d'une opération particulièrement originale : la reconquête de la Bessarabie par les forces roumaines dans le cadre de Barbarossa en juillet 1941 (un historique et un ordre de bataille seraient d'ailleurs les bienvenus).

Le jeu est à l'échelle du régiment (bataillon pour les unités blindées) et propose des règles assez classiques pour cette échelle. Le tour de jeu se décompose en phase de mouvement stratégique, phase d'infiltration (pénétration de zone de contrôle), combat et percée. Rien de nouveau donc.

Parmi les quelques règles spéciales, on trouve la valeur d'attaque blindée, des activations limitées pour les unités blindées soviétiques, les milices ouvrières, etc. Au total, la règle de base fait sept pages, le règles avancées trois supplémentaires.

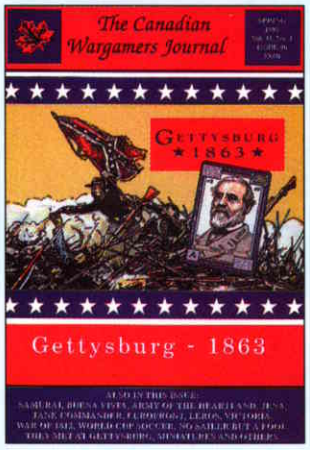
Proposant de manière régulière des titres originaux sur la Seconde Guerre mondiale depuis trois ans, Avalanche reste un éditeur encore peu connu, ses jeux étant mal distribués en France.

Les graphismes sont toujours corrects, les règles souvent très intéressantes (malgré des lacunes de présentation et d'illustrations). *Red Steel* est ainsi l'exemple d'un jeu très abordable, accessible à des joueurs débutants ou expérimentés souhaitant passer un bon moment, même si le prix indicatif en France (300 F) reste un peu élevé pour le contenu. *VaeVictis* fera prochainement un *Que choisir* sur une des séries de cet éditeur.

Red Steel : jeu en anglais relativement simple, comprenant une carte et 560 pions. Jeu en solitaire possible.

LA REVUE DE PRESSE

● CANADIAN WARGAMER



Toujours autant bourré d'informations sur les nouveautés, le dernier Canadian Wargamer (daté de printemps 1997) est maintenant disponible en France. Sont proposés un scénario sur la bataille de Gettysburg pour Dixie, jeu de cartes de Columbia Games, de nombreux scénarios pour Samurai (GMT), une traduction résumé de Vitoria (jeu de VV !) et diverses extensions pour des règles publiées par le Wargamer Group. Pour contacter les Canadiens joueurs d'histoire par internet : www.agt.net/public/cwgroup

● CRITICAL HIT

La dynamique équipe de Critical Hit vient de sortir le dernier numéro de son magazine bisannuel : 50 pages uniquement consacré à ASL !

On y trouve un article sur les parachutages, un autre sur la concentration des forces (et ses effets sur la table de combat) mais seulement deux scénarios. La revue Critical Hit est disponible dans les magasins spécialisés.

● COMPETITIVE EDGE

De parution sporadique et au contenu inégal, Competitive Edge n° 12 est paru.

Malgré une couverture présentant un guerrier du futur et son gros fusil laser, ce numéro comprend un mini-jeu en solitaire sur l'encerclement de Stalingrad, der Kessel, mais le reste du magazine (qui ne fait que 30 pages) est quasiment sans intérêt.

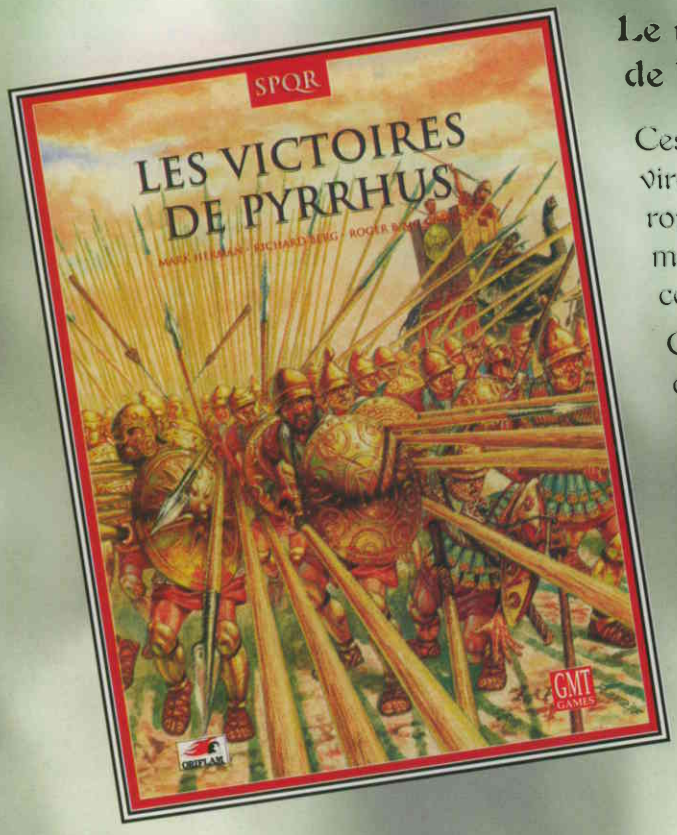
CIEL DE BATAILLE par Batisse

MESSIEURS, VOUS ALLEZ VOIR COMMENT UNE UNITÉ PARACHUTISTE SAIT TENIR UNE POSITION, ICI, A DIEN BIEN PHU. ET TOUT ÇA DANS LA RIGUEUR ET LA DISCIPLINE
JE VEUX PAS VOIR UNE TÊTE QUI DÉPASSE
JE VAIS AVANT TOUT CONTACTER NOTRE NOUVELLE RECRUE. ELLE DOIT NOUS LARGUER DE L'ARTILLERIE LÉGÈRE PAR AVION
V'LA TOUJOURS UNE TÊTE QUI DÉPASSE
IVAIS VOUS MATER, MOI
ME RECEVEZ VOUS NAPOLÉON? AVEZ VOUS REPERÉ LA ZONE DE LARGAGE. PRÊT POUR L'OPÉRATION "SAUVE QUI PEUT"?
OK, BIEN REÇU. JE SUIS SUR VOUS DANS 1 MINUTE
LARGAGE EN COURS. BON COURAGE LES GARS!
POUT POUT POUT
BATISSE 97 - WIS
VOUS ALLEZ VOIR MESSIEURS! LA PRÉCISION DES UNITÉS D'ÉLITE VA VOUS ÉPOUSTOUFLER
JE VEUX VOIR QUE MA TÊTE QUI DÉPASSE
LE PARACHUTE S'EST OUVERT, CHEF.
MAIS LA CAISSE PARAIT TOUJOURS TOMBER COMME UNE MASSE CHEF, COMME QUI DIRAIT.
BLAM
ALORS LES GARS! VOUS AVEZ REÇU MON PETIT BIJOU?
EN PLEIN DANS LE MILLE! MAIS J'IGNORAIS QUE LE CANON DE 1814 ÉTAIT RÉFÉRENCÉ COMME ARME LÉGÈRE
VOTRE TÊTE, ELLE DÉPASSE PLUS CHEF
COMME QUI DIRAIT

SPQR

LES VICTOIRES DE PYRRHUS

Les Victoires de Pyrrhus est le IV ème volume de la série «Grandes Batailles de l'Histoire». Il vous permet de jouer les batailles d'Héraclée et d'Ausculum.



Le roi d'Epire se lance à la conquête de la jeune république romaine.

Ces batailles furent les premières qui virent s'affronter le système légionnaire romain à un système de combat tactique macédonien, même si les Romains savaient ce qu'était une «phalange».

Ce fut également la première rencontre des Romains avec des éléphants.

L'extension contiendra deux grandes cartes représentant les lieux des conflits ainsi que des règles appropriées.

DISPONIBLE TRES PROCHAINEMENT

ORIFLAM

Bon de Souscription

A renvoyer avec votre règlement par chèque à l'ordre d'Oriflam, 132 rue de Marly 57158 Montigny-les-Metz.

Oui, je désire recevoir ... exemplaires de l'édition française «Les Victoires de Pyrrhus» au prix unitaire de 90 francs franco de port pour toute commande passée avant le 31 Août 1997.

Nom . . . . . Prénom . . . . . .
Adresse . . . . . .
Code Postal . . . . . Ville . . . . . Téléphone . . . . . .

Adresse e-mail : Oriflam@ bplorraine. Fr

RAPID FIRE !

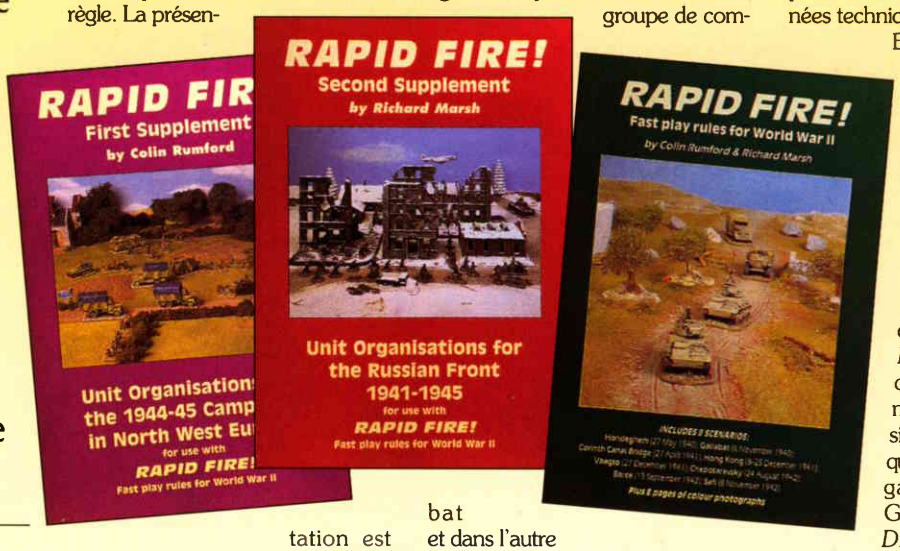
Initiation à la Seconde Guerre mondiale

La dernière guerre mondiale est un conflit complexe qui fait intervenir un nombre important de paramètres. Il en est de même pour la plupart des règles de jeu d'histoire avec figurine sur cette période. *VaeVictis* vous propose d'en découvrir une qui se démarque néanmoins du lot par son extrême simplicité.

Par Jean-Philippe IMBACH

Rapid Fire ! se présente sous la forme d'un livret A4 d'environ 80 pages, dont un peu plus du quart sont consacrées aux règles de jeu proprement dites. Elle comporte huit scénarios historiques, de deux ou trois pages chacun, avec carte et ordres de bataille. Le choix de ces scénarios est très original puisque vous êtes propulsés au quatre coins du monde, en Belgique, au Soudan, en Grèce, à Hong-Kong, en Norvège (action de commando), en Russie (cavalerie italienne contre infanterie soviétique), en Lybie (raid du LRDG sur un aéroport) et au Maroc (opération Torch). Tous ces combats ont lieu les premières années du conflit, de 1940 à 1942, loin de l'enfer du bocage, de la boue du front est ou du froid des Ardennes. Deux extensions sont actuellement disponibles, l'une pour le front ouest (1944-45), l'autre pour l'est, chacune avec des organigrammes et des tableaux de caractéristiques (mais pas de scénarios). Celle sur le front oriental fournit même la possibilité d'aligner des Roumains, Hongrois, Italiens, Slovaques ou Finnois.

Pour chaque livret, le texte est aéré, sur du papier glacé et une feuille de résumé plastifiée est incluse avec la règle. La présentation est bonne, mais pas exceptionnelle. En fait, la qualité est semblable à celle de la revue britannique Wargames Illustrated, car elles sont toutes deux publiées par le même éditeur !



Rapid Fire ! comporte donc son lot de photos couleurs — huit pages au total — plus réussies les unes que les autres et qui donnent une irrésistible envie de jouer immédiatement. Notez également que ce mensuel anglais propose régulièrement des scénarios et extensions pour *Rapid Fire !*. Le numéro de juillet 1997 comporte en particulier des règles optionnelles pour le tir indirect et une refonte du combat anti-char, beaucoup plus détaillé que dans la règle originale.

Compatible avec *Section d'assaut*

L'échelle de jeu est le 20 mm (ou 1/72-76), la même que *Section d'assaut*, la règle Seconde Guerre Mondiale de *VaeVictis*. D'ailleurs la compatibilité, mieux la complémentarité, entre les deux règles est patente. En effet, si la française permet le combat au niveau de la section d'infanterie, son homologue britannique est au niveau de la brigade ou du Kampfgruppe. En fait, un ensemble de huit figurines représente dans l'une un groupe de combat et dans l'autre une compagnie. L'échelle de réduction des troupes est le 1/15 pour l'infanterie et le 1/5 pour les véhicules. Les figurines sont regroupés ensuite en unités : bataillon pour l'infanterie (avec la compagnie comme sous-ensemble tactique), compagnie de chars ou batterie d'artillerie.

Le système de jeu est simple et d'une extrême jouabilité. Par exemple, l'infanterie progresse d'au maximum 6 pouces — règle anglo-saxonne oblige — par tour et cette distance est réduite par le résultat d'un dé à six face quand elle est en terrain difficile (avec la possibilité d'un mouvement… nul si un 6 est tiré). Le tir d'infanterie se résout en consultant une table en fonction du résultat d'un dé et de points de feu qui dépendent du nombre et de la qualité du tireur, de l'arme employée et de la distance de tir. La table donne tout simplement le nombre de pertes (de figurines adverses) mises hors de combat par le tir. Là encore, il est difficile de faire plus simple.

Un aléatoire important

Le tir antichar est à peine plus complexe puisqu'il fait intervenir la qualité de canon (de 1 à 6) et celle du blindage (de A à F) et… 1d6 pour le toucher, 1d6 pour les dégâts. Le test de moral se résout aussi avec un dé à six face, ce qui donne des résultats assez « abruptes ». Dans l'ensemble de la règle, le facteur aléatoire est donc important, le rôle du « d6 » prédominant. On aime ou pas, mais il est vrai que cela accélère le jeu. En fait cette jouabilité fait le charme de *Rapid Fire !* et il faut prendre la règle pour ce qu'elle est : un agréable moyen de jouer une partie sans se perdre dans une montagne de données techniques.

En revanche, les auteurs n'étaient pas également obligés de simplifier la présentation de la règle à l'extrême : elle pêche en effet par quelques imprécisions et une organisation toute relative (il manque en particulier un tableau pour rappeler la séquence de jeu). Mais *Rapid Fire !*, malgré quelques défauts somme toute minimes, est une règle simple, vive et rapide et qui est, toutes proportions gardées, à la Seconde Guerre Mondiale ce que *DBA* est à l'Antiquité : une règle pour débuter sans indigestion ou, pour les plus anciens, un vivifiant apéritif à savourer entre amis. Les « amateurs éclairés » risquent par contre de regretter son extrême simplicité acquise, il est vrai, au détriment d'un certain rendu historique. ❐

Remerciements à J.-L. Chaulet.

Rapid Fire ! et ses deux suppléments (front ouest, front est) : règle pour le jeu d'histoire avec figurines sur la Seconde Guerre Mondiale en 20 mm. Publiés en anglais par Stratagem Publications Ltd. Prix indicatif : 140 F par volume.

Qualités : règles complètes (infanterie, blindés, artillerie, aviation, etc.) et simples, qualité des photos couleurs et de leur légende, scénarios historiques originaux, bénéficie du soutien indirect d'une revue (Wargames Illustrated), compatible avec *Section d'assaut* (à moins que ce ne soit l'inverse)

Défauts : règles manquant de précision, absence d'un index, mécanismes quelquefois simplistes, prix relativement cher, en anglais.

MODIFICATIONS MINUTES

Deux suggestions pour améliorer le rendu historique de *Rapid Fire !* sans trop altérer sa jouabilité :

1. Adoptez un système d'ordres et en choisir un où les ordres sont simplement donnés en dessinant sur un plan. Le système de la *Tactical Combat Serie* (jeux sur carte de The Gamers) est très bien.
2. Modifiez le système de moral. Les troupes sont trop « fanatiques » et le test de moral pas assez progressif :

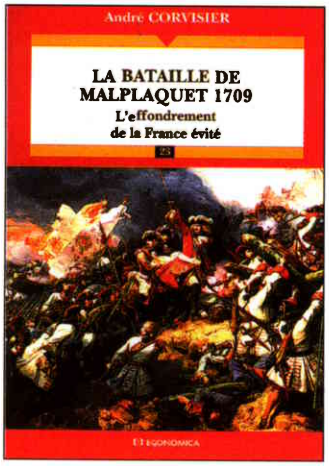
– testez les vétérans à partir d'un tiers de pertes ; un quart seulement pour les « bleus ».

– ajoutez un malus de un au dé quand les pertes d'une unité atteignent 50 %.`

J.-C. Prudhon

LA BIBLIOTHEQUE STRATÉGIQUE

NOUVEAU !



Nouveau titre dans la collection *Campagnes et stratégies*, chez Economica : ***La bataille de Malplaquet 1709*** - *L'effondrement de la France évité*. Signé du professeur André Corvisier, autorité mondiale en matière d'histoire militaire et grand connaisseur de la France du Grand Siècle, cet ouvrage présente cette célèbre bataille de la guerre de Succession d'Espagne, que Foch comparait à la première victoire de la Marne ! Après une présentation critique des sources utilisées (très utile !), l'auteur aborde le contexte politico-stratégique de la bataille, puis le contexte opérationnel, enfin la bataille elle-même et ses conséquences. Deux problématiques abordées dans ce livre me semblent particulièrement dignes d'intérêt pour tous les joueurs d'histoire : l'étude que Corvisier fait des paniques survenant au combat, mais aussi — et peut-être surtout —la problématique cherchant à déterminer ce qu'est une victoire et ce qu'est une défaite… La réponse est loin d'être évidente.

Restons sous l'Ancien Régime avec le nouveau volume de la collection *L'art de la guerre*, aux éditions du Rocher : ***Le chevalier de Folard, ou la stratégie de l'incertitude***, de Jean Chagniot, spécialiste reconnu du XVIII^e^ siècle français. Avec ce livre est enfin réhabilité l'un des deux plus grands penseurs stratégiques français des Lumières (l'autre sera Guibert, à la fin du XVIII^e^ siècle, tandis que Folard fut celui de la première moitié de ce beau siècle), et peut-être l'un des plus grands de toute la pensée militaire occidentale. Admiré et lu par Frédéric II comme par le maréchal de Saxe, Folard fut longtemps décrié : sa pensée comportait en effet de fort relents archaïques (il vénérait les penseurs militaires antiques) ou formels (il concevait la guerre comme une sorte de jeu savant), mais, malgré tout, cette pensée mérite bel et bien d'être réétudiée et longuement méditée, ne serait-ce que pour une seule raison. Il concevait en effet tout l'art de la guerre comme étant destiné à « *donner jalousie* » à l'adversaire. Il touchait là l'essence même de la stratégie. Il n'est peut-être pas toujours nécessaire d'aller chercher des maîtres-penseurs jusqu'en Chine…

Sinews of War - How Technology, Industry and Transportation Won the Civil War, de Benjamin W. Bacon, publié chez Presidio Press, nous décrit dans les moindres détails et de façon extrêmement vivante comment la puissance industrielle et logistique a permis aux États du Nord de remporter la guerre de Sécession. Bacon réussit à faire d'un sujet somme toute assez aride un quasi récit d'aventure, et ça n'est pas le moindre de ses mérites. Ce livre, qui intéressera notamment les joueurs de *Civil War* (VG), nous montre bien où se situait le génie stratégique des nordistes : en pleine modernité, et à l'opposé du génie « tactico-romantique » de leurs adversaires.

Des Celtes aux Alains

Les amoureux des civilisations celtiques apprécieront deux ouvrages sur des thèmes approchants : le premier, ***Irish Battles - A Military History of Ireland***, de G.A. Hayes-McCoy (paru chez Appletree Press, à Belfast), magnifiquement illustré, étudie 14 batailles qui, de Clontarf, en 1014, à Arklow, en 1798, se sont déroulées sur le sol irlandais. Le second, ***Celtic Warfare, 1595-1763***, de James Michael Hill (publié chez John Donald, à Édimbourg) est encore plus intéressant puisqu'il étudie l'art de la guerre tel que l'ont pratiqué des peuples celtes (des Irlandais jusqu'aux régiments écossais dans les guerres contre les Français et les Indiens en Amérique du Nord), et en montrant quels traits communs il est possible de distinguer dans cette pratique. Bien évidemment, et ce dans ces deux ouvrages, des personnalités hautes en couleurs tiennent une large place. À lire une pinte de *stout* (bière noire) en main.

Aux éditions Errance, déjà bien connues pour leurs remarquables publications dans les différents domaines de l'archéologie, et qu'il nous est arrivé à plusieurs reprises de chroniquer dans ces colonnes, voici maintenant un ouvrage sur un peuple majeur de l'Antiquité tardive (et du haut Moyen-Âge) : ***Les Alains, cavaliers des steppes, seigneurs du Caucase***, par Vladimir Kouznetsov et Iaroslav Lebedynsky. Il s'agit ici du premier ouvrage complet en langue française sur le sujet, faisant le point sur l'état des connaissances actuelles que l'on a de ce peuple et de son histoire. Partant des origines cimmériennes, puis des Scythes et des Sarmates, nos auteurs retracent ce qu'il faut bien appeler l'épopée des Alains, depuis leur apparition, au I^er^ siècle apr. J.-C., jusqu'à leur fixation définitive dans le Caucase sous le nom d'Ossètes (et pour certains en pays breton !), en passant par les invasions hunniques, mongoles, timourides, etc. Les passionnés de culture cavalière et steppique dévoreront ce livre très complet et largement illustré.

Fascinant front de l'Est

Passionnés du « front russe », précipitez-vous de toute urgence sur le dernier livre de David M. Glantz et Jonathan House : ***When Titans Clashed - How the Red Army stopped Hitler***, paru chez University Press of Kansas. Le premier de ces deux auteurs est bien connu dans le monde des experts de la stratégie militaire soviétique ; ancien colonel de l'US Army, il reste peut-être le meilleur spécialiste mondial dans ce domaine, après avoir dirigé pendant plusieurs années le centre de recherche des services de renseignement de l'état-major américain dédié à l'étude de l'armée du « grand ennemi ». Depuis quelques années, il a eu accès à presque toutes les sources jusqu'alors tenues secrètes dans l'ex-URSS et a pu ainsi produire ce livre, d'ores et déjà considéré comme une référence quasi absolue dans le domaine de l'histoire de la guerre germano-soviétique.

L'un des aspect les plus originaux de cet ouvrage est qu'il étudie ce conflit du point de vue soviétique, et non pas du point de vue allemand, comme c'est presque toujours le cas depuis une quarantaine d'années en Occident. Sans pour autant manifester la moindre complaisance pour le régime soviétique et ses chefs militaires, nos auteurs nous livrent ici un monumental travail d'historiens refusant de s'en laisser conter ou de sombrer dans les modes et les fantasmes ; ils sont aussi à l'aise dès lors qu'il s'agit de re-situer une opération dans son contexte politico-stratégique que pour analyser les tactiques et les problèmes techniques liés à l'emploi du char KV-1 ! Après avoir consacré un chapitre aux origines et à la formation de l'Armée rouge, de 1918 à 1941, ils nous dressent un panorama complet de ce qui reste jusqu'à présent la plus grande guerre terrestre de l'Histoire, de Barbarossa à Berlin, en passant, bien sûr, par Stalingrad, Koursk, ou la fascinante opération Bagration. Les cartes sont classiques et suffisantes, mais les annexes, tableaux, guide des sources disponibles en Russie et notes bibliographiques achèvent de faire de ce livre une « bible » que tout historien ou amateur de ce conflit se devra de posséder.

Dans le cadre de la tradition récente (et bienvenue) des atlas « historico-géographiques régionaux », les éditions du Seuil publient l'***Atlas de l'Asie orientale - Histoire et stratégies***, de Michel Jan, Gérard Chaliand et Jean-Pierre Rageau. Dans l'excellente lignée de ces prédécesseurs, cet atlas s'avérera un instrument de travail et de réflexion fort utile pour tous ceux qui cherchent à connaître et comprendre cette région que certains analystes n'hésitent pas à qualifier de « nouveau centre du monde au XXI^e^ siècle » (Japon, Chine, Corée, Asie du Sud-Est). Mais l'intérêt supplémentaire des livres de ce type est qu'étant fort agréables et même presque « distrayants » à lire, on peut y butiner à loisir durant les vacances !

Et puisque nous sommes en période estivale, et que les lectures « d'évasion » sont particulièrement appréciées sur les plages et autres lieux de villégiature, permettez-moi ici de vous présenter deux romans, tous deux parus dans la collection de poche Folio. Le premier, intitulé ***Sympathy for the devil*** et signé Kent Anderson, est constitué en réalité des souvenirs « romancés » de l'auteur, jeune étudiant américain plutôt malingre et vaguement pacifiste devenu en l'espace de deux années sergent dans les forces spéciales en pleine guerre du Vietnam : comment faire d'un être désespérément « normal » une bête de guerre…

Le second est un grand classique de la littérature chinoise que Folio nous propose ici en version « condensée » (deux forts volumes tout de même !) : ***Au bord de l'eau***, de Shi Nai-an. Fresque picaresque aussi populaire dans l'Empire du Milieu que *Les Trois mousquetaires* chez nous (mais il possède également nombre de traits du *Seigneur des anneaux*…), *Au bord de l'eau* ne cesse, depuis des siècles, d'y être lu par tout un chacun, d'y servir de référence culturelle commune, et de fournir d'innombrables thèmes d'inspiration pour les romans populaires, les films, les opéras et les bandes dessinées. Racontant les exploits d'une bande de brigands au grand cœur en lutte contre les fonctionnaires et les armées impériales, ce livre, qui se lit comme une véritable BD, est un manuel pratique de stratégie et de tactique. C'est d'ailleurs l'une des raisons majeures de son succès auprès des Chinois depuis l'Antiquité ! ❐

Par Laurent HENNINGER

En direct des Etats-Unis et du monde entier

Les meilleurs titres internationaux en Défense et Questions Militaires

Rapports officiels • Manuels de l'US Army • Histoire militaire
Doctrine • Systèmes d'armes • Intelligence • Wargaming

•

Tous ouvrages étrangers sur commande
Fret aérien hebdomadaire des Etats-Unis

•

Bulletin signalétique gratuit sur simple demande à
WORLD DATA – 10, rue Nicolas Flamel 75004 PARIS
Tél. : 01. 42. 78. 05. 78 – Fax : 01. 42. 78. 14. 72
Librairie ouverte du lundi au samedi de 10 h à 18 h 30.

NOUVEAU !

STRATEGIE INFORMATIQUE

Joueurs d'histoire, réjouissez-vous, un nouvel âge d'or va commencer ! En effet, si la plupart d'entre nous n'ont pas connu l'âge d'or du jeu sur carte, c'est une période faste pour les jeux de stratégie sur informatique qui commence...

Par Théophile MONNIER

Comment ne pas douter, à voir la profusion de jeux d'histoire sur informatique qui s'annonce, que nous entrons dans une ère nouvelle ? Qu'on en juge : *Close Combat 2*, *East Front*, *Age of Empire*, *Pacific General*, *Great Battles of Alexander*, *Imperialism*. De nombreux éditeurs — et pas des moindres — ont bien senti le vent, et après quelques années de domination des jeux d'action pure, la tendance est revenue vers les jeux de stratégie, ou au moins mixte action-stratégie.

Dès le lancement de *VaeVictis*, nous étions conscients de cette tendance, et la parution de *CyberStratège* se fait, Dieu soit loué, juste à temps pour accompagner ce développement. En tout cas, et cela n'ira qu'en augmentant, jamais un tel choix, et avec des produits d'aussi bonne qualité, n'a été proposé aux passionnés de stratégie sur ordinateur. Que la fête commence !

CLOSE COMBAT 2

Close Combat, le jeu de combat tactique lancé par Microsoft l'année dernière, reste toujours considéré comme un produit très atypique. L'emploi du temps réel dans un jeu hyper-réaliste (et très précis historiquement) avait en effet dérouté de nombreux joueurs d'histoire, tout en soulevant un grand enthousiasme chez d'autres.

L'un des principaux reproches fait à ce jeu était la linéarité de la campagne et le manque de gestion des unités. Microsoft a entendu ces plaintes, ainsi que plusieurs autres critiques, et *Close Combat 2* présente d'énormes améliorations par rapport à la première version.

Tout d'abord, le graphisme a été sensiblement amélioré : les icônes d'unités sont plus visibles, les carte moins géométriques. Mais l'essentiel n'est pas là. *CC 2*, sur le thème de l'opération Market Garden, présente surtout un aspect de gestion opérationnelle qui n'existait pas auparavant.

Le joueur peut par exemple acheter des renforts entre chaque scénario, selon le temps qu'il accorde à ses troupes pour récupérer. Si le joueur reprend l'offensive au bout d'une heure, il pourra tout juste récupérer un groupe de combat, par contre, s'il laisse passer la nuit, des chars peuvent venir le renforcer... mais cela est valable pour l'ennemi. Market Garden étant une course contre la montre (pour les deux camps), le joueur est constamment partagé entre l'avance à tout prix et la nécessité de se renforcer.

Par ailleurs, il est possible de choisir ses zones de combat, entre les différents ponts à prendre ou à

L'amélioration du graphisme des unités et de la carte de *Close Combat 2* est nettement visible, grâce à l'abandon des « tuiles » de terrain géométriques et l'introduction du relief.

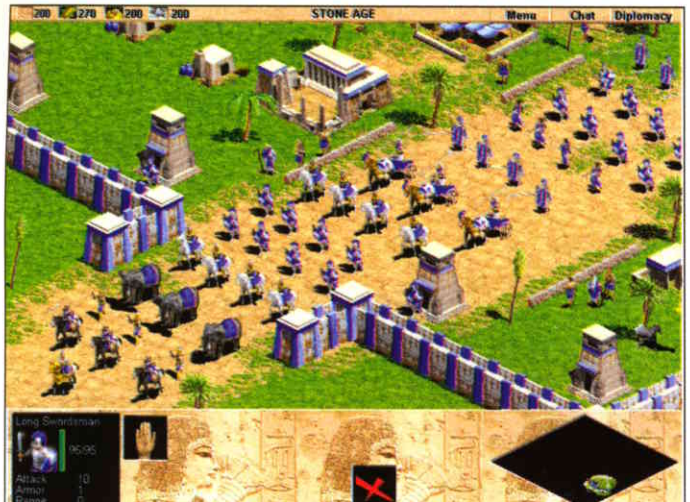
La possiblité d'acheter des renforts, en fonction du paramètre temps et de l'avancée sur les autres zones de combat, représente l'amélioration la plus pertinente du jeu.

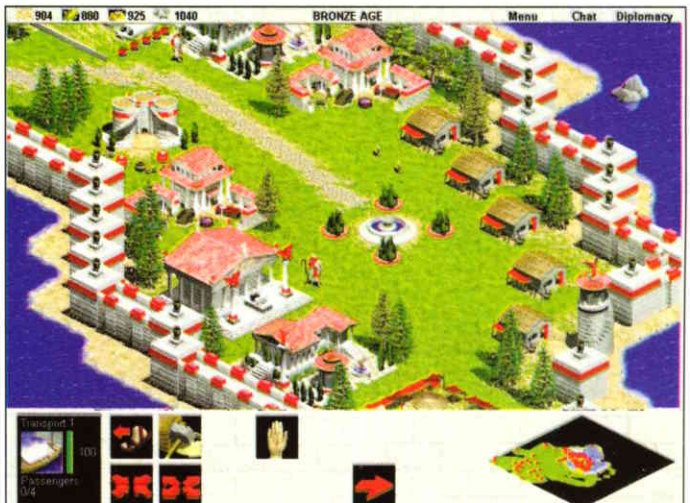
EAST FRONT

Avec *East Front*, TalonSoft marche sur les plates-bandes de *Steel Panthers*. En effet, cette série de jeux traitera des combats tactiques, en l'occurrence sur le front de l'Est entre 1941 et 1945. Pour l'instant, on ne peut voir que des captures d'écran, qui laissent augurer quelque chose de spectaculaires. Le titre devrait inclure un jeu de campagne avec les habituels remplacements en hommes et en matériel, et une progression de carrière (commencée au niveau d'un capitaine).

Des scénarios plus courts comme Koursk ou Stalingrad seraient proposés, ainsi que des scénarios aléatoires. L'unité élémentaire est, comme dans *Steel Panthers*, le véhicule ou le groupe de combat. L'éditeur devrait permettre de construire des scénarios opposant 300 types de sections différents. Une affaire que nous suivrons de près en tout cas... Sortie annoncée pour l'automne au Etats-Unis.

Jean-Claude BESIDA





C'est beau, c'est trop beau... mais malheureusement, c'est exactement les mêmes mécanismes que *Warcraft* et consorts ! Avec *Age of Empire*, Microsoft s'attaque bien au marché du temps réel, et non à celui de *Civilization*.

AGE OF EMPIRE

défendre. La prise d'un pont permet évidemment l'envoi de renforts, mais n'est-il pas trop tard ?

Bref, plus agréable à manipuler, toujours aussi réaliste et gratifié d'un passionnante gestion opérationnelle, *Close Combat 2* risque de faire date.

Depuis quelques mois, les vues d'écran d'*Age of Empire*, jeu en temps réel sur les premières civilisation, faisaient rêver tous les adeptes de grand jeu d'empire. Ce n'est donc pas sans une certaine excitation que nous nous sommes rendus chez Microsoft pour une démonstration de ce produit.

« *Civilization* rencontre *Warcraft II* », l'accroche publicitaire d'*Age of Empire* est en fait légèrement inexacte, et il nous a plutôt semblé qu'il s'agissait de *Warcraft II* dans *l'esprit de Civilization*... En effet, malgré le thème historique — développer un empire de l'âge de pierre à l'âge du fer —, la prépondérance du temps réel sur les aspects de développement technologique est très forte.

Comme dans *Warcraft II* ou d'autres produits en temps réel, le jeu repose essentiellement sur la capacité à produire des unités les plus puissantes le plus vite possible. Les évolutions techniques, très linéaires, permettent juste de construire de nouveaux bâtiments ou de nouvelles unités. A la limite, le début du jeu — recherche de nourriture, construction de bâtiment — est presque plus passionnant que les scénarios complexes.

Le joueur se retrouve vite à diriger des masses de combattants qu'il lance par vague sur l'ennemi, déplaçant la souris aux quatre coins de la carte... On est très loin d'une gestion d'empire, d'autant plus que l'action se déroule sur des cartes de « monde » là encore typique des jeux en temps réel, sans notion d'échelle : quatre grosses îles reliées par des gués, et voilà un univers à conquérir.

VENTE PAR CORRESPONDANCE
Tel. 05 61 23 73
Livraison Colissimo sous 48h : 35 F
14 /16 rue Maurice Fonvie
Franco de port en métropole à partir de 450 F
Passage St Jérome, 31000 TOULOU
JEUX DU MONDE
Paiement par Carte Bleue, chèques ou mandats
Ouvert du lundi au samedi de 10h à

En Français

AZURE WISH EDITIONS
Europa Universalis 380
La Foi et le Glaive 320
Grand Siècle 370
Salve 285
Rossyia 1917 350
Révolution 320
Fredland 320
• Eckmül 320

JEUX DESCARTES
Charges 152
Cry havoc 210
- Siège 210
- Croisades 150
- Le chateau des Templiers 162
- La cité médiévale fortifiée 162
Vikings 254
Kursk 218
Kharkov + Rostov 275
Les Aigles 276
Little Big Horn 260
Moskva 218

ORIFLAM
Alexandria, 1801 285
Les Ailes de la Gloire 256
Stalingrad "Uranus" 235
Afrika 256
S.P.Q.R. 369
- Eléphant de Guerre 123
- Consuls 123
Nach Frankreich 369
Yom Kippour 275

TILSIT
Waterloo (Armée du Nord) 309
Iena 1806 309
• Vicksburg 1863 275
• Chickamauga 1863 275
• Africa 299

En Anglais

ADG
World in flames, classic 375
- WIF, Counter Sheets 170
- WIF, Deluxe Maps 170
- WIF, Deluxe Rules 125
- Ships in flames 189
- Planes in flames 170
- Africa aflame 135
- Asia aflame 135
- Fatal Alliances II 155
- WIF, Annual 94/95 130

ATTACTIX
8th Army 129
Arnhem Bridge 129
Fight for the sky 129

AVALANCHE PRESS
The Invasion of Italy 260
Mac Arthur's Return 289
Red Parachutes 289
Blood on the Snow 159
The Great War at Sea 260
• Operation Cannibal 159
• Red Steel 265

AVALON HILL
ASL GAP (PC) 190
A.S.L. Solo Rules 245
Advanced Squad Leader 315
- Yanks 245
- Beyond Valor 275
- Paratrooper 170
- Partisan 139
- West of Alamein 380
- Hollow legions 190
- Last hurrah 149
- Red barricades 225
- Code of bushido 275
- Gung Ho 380
- Croix de guerre 239
- Kampfgruppe Peiper I 265
- Kampfgruppe Peiper II 299
- Streets of fire 170
- Hedgerow Hell 170
- ASL Annual 92 115
- ASL Annual 95 185
- ASL Annual 96 175
- Action Pack #1 135
- Pegasus Bridge 210
- Squad Leader maps 1 à 43 45
- La Franc-Tireur 25
- Critical Hit : Tanks 129
- OAF Pack 1 70
• - Gembloux the Faint 125
• - Defeating Enemy Armor 65
• - Primosole Bridge Platoon 70
Squad leader 225
- Cross of iron 190
- Crescendo of doom 225
- GI Anvil of victory 255
Up front (Squad Lead. cards) 225
- Banzai 120
"1776" 265
Advanced third reich 379
- Rising Sun 380
Age of Renaissance 375
Air Force Dauntless Comb. 299
Attack subs 190
B17 175
Battle of the bulge 159
Break out : Normandy 225
Britannia 190
Empire in arms 275
Fire power 225
Flat top 340
Flight leader 225
Geronimo 295
Guadalcanal 265
Guerilla 190
Hannibal 299
Here comes the Rebels 225
History of the world 239
I.D.F 285
London's Burning 265
Longest day 645
Luftwaffe 225
Machiavelli 239
Main Battle Tank 265
Midway 225
Mustangs 190
Napoleon's battles 265
New World 190
Panzerblitz 175
Panzerleader 225
Patton's best 205
Platoon 150
Raid on Saint-Nazaire 195
Roads to Gettysburg 240
Siege of Jerusalem 265
Stonewall Jin the valley 265
Stonewall Jackson's way 265
Stonewall Last Battle 225
Storm over Arnhem 109
Son of D-Day 159
Tac Air 195
Third reich 225
Thunder at Cassino 190
Turning point Stalingrad 210
War & Peace 265
We the people 299
Wooden ships & iron men 170

VICTORY GAMES
Across five aprils 205
Ambush N.D.
- Purple heart 225
- Silver star 175
- Leatherneck 150
Carrier 265
Central America 205
Civil war 219
France 44 114
Flashpoint : Golan 299
Gulf Strike 275
Hell's highway 180
Korean war 165
Lee vs Grant 190
N.A.T.O. 135
Omaha Beachhead 135
Open fire 219
Pacific war 370
Pax britannica 180
Second fleet 265
Third fleet 270
Sixth fleet 225
Seventh fleet 299
Shell shock 265
Tokyo express 270

CLASH OF ARMS
6 Days of Glory 249
1807: The Eagles turn East 299
Achtung Spitfire 279
Army of Heartland 360
Autumn of Glory (Chickam.) 195
Borodino '41 225
Campaign of Robert E. Lee 299
Chancellorsville 275
Clash of Armour N.D
- From Golan to Sinai 150
- Rommel's Battles 139
- Rules 135
- Scenario 105
- Ship data 130
- Counter Sheets 105
- Referee 65
- Player's handbook 35
- No sailor but a fool 185
Supermarine 379
- Scenarios 110
- Data annexes 130
- Counter Sheets 105
Edelweiss 289
Emperor Returns 259
Flint & Steel 188
From Valmy to Waterloo 270
Harpoon 4th 385
- Player's Handbook 85
• Home Before Leaves Fall 598
Iena 299
Kolin, Fredrick's first defeat 279
La bataille d'Auerstaedt 250
La bataille de Mont St. Jean 270
- Mont St. Jean Deluxe 640
La bataille de les quatre bras 265
La bataille de Ligny 360
La bataille de Coruna 330
La bataille de Wavre 209
La bataille de Talavera 360
La bataille d'Albuera 270
Landships 245
Lee Takes Command 180
Marching through Georgia 165
Mississipi Fortress 275
Napoleon at Leipzig (Gold) 265
Over the reich 235
Prelude to Disaster 270
The King's War 299
The speed of heat 259
The War for the Union 299
Zombdorf 240

COLUMBIA GAMES
Quebec 1759 240
War of 1812 299
Rommel in the desert 390
West Front 240
- Med front 265
- Euro Front 225
Napoleon - Waterloo 299
Bobby Lee 265
• Sam Grant 270

DECISION GAMES
Across Suez 99
Antietam 225
Barbarossa 240
Battle for the Ardennes 240
Battle for Germany 105
Battle over Britain 190
Blue and Grey 225
Cobra 275
➢ Desert Fox Deluxe N.D
Emperor's, First Battles 150
Empires at war 139
Firefight 455
Four battles of the ancient I 135
Four battles of the ancient II 105
Krieg (WW II) 130
Leningrad 105
Lords of the Sierra Madre 65
Napoleon First Battle 35
Napoleon's Last Battles 185
Rebels & Redcoats I ou II 379
Seven Days Battles 110
Spies 130
The Alamo 105
The '45 289
The Forgotten War (Korea) 259
Wellington's Victory 188
World War One 270
30 Years War Quad 385

EMPEROR'S HEADQUARTERS
Red Baron 85
Revenge 598
The Normans 299

F.G.A.
Kasserine 279
Remagen 250
Defiant Holland 270
War for the Motherland 640

THE GAMERS
April's harvest 265
Ardennes 360
Austerlitz 270
Barren victory - Chickam. 209
Champion Hill 360
Embrace an Angry Wind 270
Enemy at the gates 330
Force eagle's war 209
Guderian Blitzkrieg 360
GD 40 Sedan 270
Hunters from the sky 265
In their quiet fields 235
Leros 299
Marengo 220
Matanikau Guad. 42 255
No better place to die 220
Objective : Schmidt '44 240
Thunder at the Crossroads 240

GDW
A house divided 265
Battlefield Europe 275
Bloody Kasserine 340
Blue Max 135
Command Decision II 195
- Armies of the second WW 135
- Compendium 140
- Over the Top 105
- Command Post #4 ou #6 89
- Command Post #7 ou #8 70
- Command Post #9 ou #10 49
Desert shield factbook 45
Harpoon 62
- Battles of the 3rd WW 75
Ship Forms N.D.
- Submarine Forms 66
- Data Annex 225
- Antisub. Warfare Forms 225
- The South Atlantic War 225
- Trouble Waters 299
- Harpoon Naval Review 99
Phase line smash 380
Race for Tunis - WWII 210
Tet offensive 225
Volley & Bayonet - rules 225
- Great Battles of American 190

GMT
"1863" 150
Air bridge to victory 129
Africanus (SPQR) 225
Alexander Deluxe 345
- Diadochoi 299
• Barbarossa 190
Battles for North Africa 225
Britain Stands Alone 110
Crisis : Sinai 1973 325
Eighth Air Force 120
Glory (ACW) N.C.
Invasion : Norway 1940 259
Julius Caesar 340
- Dictator 95
Lion of the north 265
Lost Victory 219
Operation shoestring 225
OPN Mercury : Crete' 41 240
Pyrrhus Victory 115
Rise of the Luftwaffe 190
Samurai 335
The battles of Waterloo 275
Three Days of Gettysburg 399
Typhoon 309
Silver Bayonet 150

GRD
Balkan Front 275
Fire in the East 480
The Urals 89
For whom the bell tolls 445
War in the desert 595
Winter war 245

MOMENTS IN HISTORY
A Famous Victory 295
Fields of Glory 299
Kharkov, ring of fire 225
Piercing the Reich 265
Triumphant foe 225
• All quiet on Western Front 309

OMEGA GAMES
Victory in Europe - 2nd ed 150
Main Battle Area 225
Air-land battle 225
Eastern front solitaire 190
Napoleon's Leipzig campaign 225
Carrier war 230
Desert victory 225
The Legend Begin - Afrika 55
Campaign to Stalingrad 55
Decision in France 55
Bastogne or Bust 84

W.R.G.
De Bellis Multitudinis (DBM) 70
De Bellis Renationis (DBR) 110

WEST END GAMES
Air-cav 225
Against the reich 135
Air and armor 99
Tank leader - western front 125
Soldiers 299
Desert steel WWII 190

W.W.W.
"1944" 110
Aachen 325
Aces High War in the air 120
Age of Chivalry N.C.
American Aces 259
Arabian Nightmare 220
Army group center 240
Barbarians 245
Battle of the Alma 245
Blitzkrieg in the south Front 340
Blood and Iron 95
Campaigns of the civil war 265
Chinese civil war 219
Crimean shield 240
Duel for Kharkov 115
Crusades II 190
Endkampf 335
Fury on Champlain 275
Give me liberty 399
Henry V (Ziplock) 309
Ironsides - Irish rebellion 150
Lawrence of Arabia 275
Light division 480
Long lance & Henderson 89
Modern Naval Battle I 445
Modern Naval Battle III 595
Napoleon at Auterlitz 245
Napoleon's later battles I
Panzerkrieg
Raid on Richmond 295
Royalists & roundhead II ou III 299
Run silent, run deep 225
Salvo I Battleship 39-45 265
Salvo II 225
Scratch one Flat top 225
Sink the Bismark 309
Spires of the Kremlin
Spitfire : War in the Air
Sword & shield 150
Tarawa 225
The defense of Rorke's drift 225
The last blitzkrieg 190
Tide of Fortune 275
To the Far Shore 230
Vi against Rome 225
Zitadelle

TERRAN GAMES

XENO GAMES
Emperors of Europe 265
Europe at War 265
Florida : Age of Discovery 179
Longstreet Assault 225
Seakrieg 4th ed.
This Allowed Ground
World at war (Axis & Allies)

XTR
Back to Iraq 190
Black Gold 190
Fateful Lightning 190
Mississipi Banzai 190
Poland'39 190
Seven Seas of Victory 190
Smithereens 170
Victory in Normandy
Wahoo 205

DIVERS
A bold Stroke 210
Alexander at Tyre 225
Axis & Allies 210
Banners and Bayonets 150
Battle for Dresden, 1813 185
Blood & Iron (Bismark...) 280
Bloodiest Day (Antietam) 225
Bodyguard Overlord 245
Buena Vista 170
Chosin (Korean War) 190
• Cross Fire 265
Dambusters 275
Dead of Winter 225
El Grande 189
Eagles of the empire: Borod. 250
Friedland : 1807 225
Fields of Honor 225
Gettysburg, 3days in July 175
Johnny Reb III 259
Los Arapiles 180
Napoleon on the Danube 210
Rebel Yell 255
Red Christmas 150
Red Sun Blue Sky 195
Sagunto " Valencia " 180
Samurai Swords (Shogun) 225
Spearhead Armor Rules 250
• Blaze Across the Sands 190
Tactical Command 225
The Road to Osaka 250
They Met at Gettysburg 185
Wingleader 159
Wings (2nd Ed.) 185

MAGAZINES
C3I # 6 ou # 7 210
Command 34, 35, 37, 39 375
Command 30, 32 299
Command 36 , 38 195
Command 40, 41, 42 265
• Command 43 (Chatanooga 265
Strategy & T. #143 à 160 225
Strategy & T. 161 à 170 225
Strategy & T. 171 à 178 275
Strategy #179 à 183 250

« ➢ » indique une parution prochaine - Les Nouveautés parues entre le 16/04/97et le 21/07/97 sont indiquées par un • - N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre

Il faut pourtant admettre qu'*Age of Empire* est subliment beau : les bâtiments et les unités correspondent parfaitement au thème antique, les animations sont très détaillées. Le jeu est du reste très agréable à pratiquer et il est en vérité plus subtil que la plupart de ses concurrents (diversité de matières premières, possibilité d'alliance). Un magnifique produit en fait, mais qui ne correspond pas tout à fait à ce que nous espérions !

PACIFIC GENERAL

Après le décevant *Star General*, et avant *Opération Panzer*, nouvelle version de Panzer General, la série 5 étoiles de SSI s'enrichit d'un nouveau titre : *Pacific General*.

Traitant de toute la guerre du Pacifique, de l'invasion de la Chine à 1945, *Pacific General* reprend tous les mécanismes qui ont fait le succès de *Panzer General* — facilité d'utilisation, excellent système de campagne, graphisme de qualité, mécanismes de simulation simples mais intéressants — avec plusieurs améliorations.

Tout d'abord, la campagne est jouable côté japonais ou côté allié. De plus, un générateur de scénarios aléatoire et un éditeur — améliorations majeures —, sont proposés. Les unités sont plus variées, avec certaines capacités spéciales (réparation, porte-avions, etc.) ; des scénarios de nuit sont proposées ; les unités navales sont plus sophistiquées, etc.

Par l'ampleur du conflit représenté, par la diversité des opérations, *Pacific General* est sans aucun doute a suite la plus enthousiasmante de *Panzer General*. Des nuits blanches en perspective !

Ci-dessus : **la très belle vue de ville dans *Impérialisme* représente la capacité industrielle de toute la nation dirigée par le joueur, et non une ville parmi d'autres de l'empire.** Ci-dessous : **la carte générale évoque immédiatement *Civilization*, et sert surtout à la production de matières premières.**

IMPERIALISM

Jeu de gestion économique et commerciale, *Impérialisme* se situe dans le XIX[e] siècle, historique ou hypothétique. Très proche par ses mécanismes du célèbre *Civilization*, *Impérialisme* simule le développement économique de grandes nations industrielles. A partir de matières premières tirées de son territoire ou achetées à d'autres nations, le joueur doit développer sa capacité industrielle pour produire des produits finis et les revendre sur le marché mondial. Les développements technologiques — indépendants du joueur et qu'il faut acheter — permettent d'accroître sa production, tout comme les différentes catégories d'ouvriers, de mineurs, de fermiers, d'ingénieurs, etc.

La partie diplomatique est également très importante : les grandes nations peuvent passer des accords commerciaux mais surtout coloniser progressivement les nations mineures par différents moyens (traités commerciaux, menaces de guerre, subsides, etc.).

Enfin, l'aspect militaire n'est pas négligé. La production d'unités dépend bien évidemment de la capacité à produire de l'acier, des canons et des uniformes. Les combats peuvent être résolus de manière automatique, ou dans un module tactique assez rudimentaire mais largement plus précis que *Civilization* ou même *Conquest of the New World*. Idée intéressante, le jeu n'utilise pas d'hexagone ou des zones de contrôle, mais chaque garnison ou armée en campagne contrôle une province administratif et peut combattre sur toute sa zone.

La version d'*Impérialisme* que nous avons testé était encore une démo, soumise à divers plantages, et notre analyse n'est donc qu'une impression générale, le jeu étant prévu pour la rentrée seulement. Assez prenant, graphiquement très réussi et avec une interface impeccable, ce jeu manque toutefois un peu d'ambition. Aucune gestion individuelle des villes n'est par exemple proposée (seule la capacité globale de production est gérée à partir de l'unique écran de ville), ni exploration de nouveaux continents, ce qui reste l'une des caractéristiques de l'expansion européenne au XIX[e]. Mais ne nous plaignons pas trop, *Impérialisme* est un excellent produit qui ne décevra pas les passionnés de jeu de civilisation. ❐

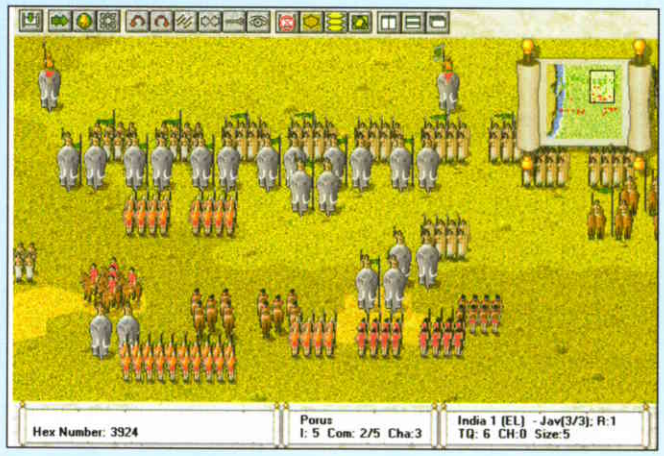
Un dossier complet sur chacun de ces jeux, avec des analyses stratégiques détaillées, seront proposés dans *CyberStratège*.

Hosanna ! Après avoir passé des mois sur *Panzer General*, voici venu le temps de *Pacific General*.

THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER

Il est paru (en anglais et bientôt en français) ! Le célèbre jeu sur carte de GMT a été adapté par Interplay et, de l'avis de tous les passionnés de la série des *Grandes batailles de l'Histoire*, c'est une réussite. La place nous manque pour présenter ce jeu ici (au risque de nous répéter, un article lui a été consacré dans *CyberStratège* n° 2), disons seulement que c'est une adaptation scrupuleuse des mécanismes du jeu sur carte (*trump*, *momentum*, points de cohésion, etc.).

Dix batailles sont proposées, retraçant toute la conquête de l'empire perse et la tentative vers l'Inde. Que dire de plus ? Mais que deux suites sont d'ores et déjà envisagées, sur César et Hannibal. On croit rêver tellement c'est beau !



Close Combat 2 : édité par Microsoft, fonctionne sur PC ou MacIntosh. Sortie en anglais prévue pour octobre, adaptation française prévue normalement simultanément, ou peu après.

Age of Empire : édité par Microsoft. Disponible pour Windows 95. Parution à la fin de l'année.

Pacific General : édité par SSI pour CD-Rom PC (Windows 95). Logiciel en anglais, manuel en français. Parution imminente.

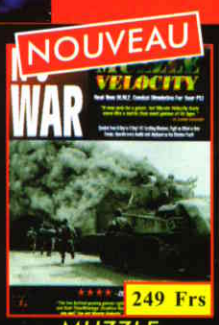
Impérialisme : jeu en français édité par SSI, fonctionne sur PC (Windows 95) ou MacIntosh. Parution à la rentrée.

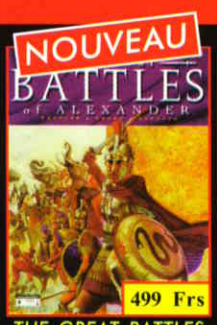
CYBER VISION
L'Univers du CD-ROM

DES PRIX DISCOUNT + DELAIS DE LIVRAISON 48 H + ENCAISSEMENT A LA LIVRAISON = 5 000 CLIENTS DEJA SATISFAITS

NOUVEAU

499 Frs
ARDENNES OFFENSIVE VO

NOUVEAU

249 Frs
MUZZLE VELOCITY VO

NOUVEAU

499 Frs
THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER VO

NOUVEAU

499 Frs
HISTORY OF THE WORLD VO

NOUVEAU

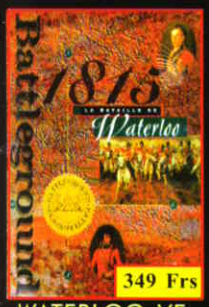
499 Frs
BATTLEGROUND 6 VO

NOUVEAU

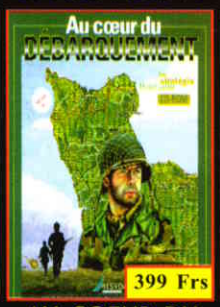
499 Frs
BATTLEGROUND 7 VO

NOUVEAU

369 Frs
EMPEROR OF THE FADING SUNS VO


349 Frs
WATERLOO VF

299 Frs
PANZER GENERAL 2 (ALLIED GENERAL)


399 Frs
AU COEUR DU DEBARQU. VF

NOUVEAU

499 Frs
PACIFIC GENERAL VO

NOUVEAU

249 Frs
FIGURINES PARK
Une nouveauté originale : les plus beaux soldats de plomb sont présentés dans ce CD Rom. Partez à la découverte de ces figurines à travers un univers 3D.

449 Frs
GETTYSBURG VF

449 Frs
OVER THE REICH VF Mac/PC

Un rayon spécialisé Wargames informatiques plus de 50 références vous attendent au 37 rue de Lappe 75011 Paris

M° Bastille du Lundi au Samedi

De 9 H à 19 H sans interruption

NOUVEAU
3615 WARGAMES
Commandez toutes nos références 24H / 24

ENFIN DISPONIBLE TOUTES LES DISQUETTES D'EXTENSION NOVA STORM à 199 F
(STEEL PANTHERS , AGE OF RIFLES, ETC...)

VENTE PAR CORRESPONDANCE
48 H CHRONO + Encaissement Uniquement A L'Expédition
COMMANDEZ et REGLEZ par CB au 08 36 69 04 49

299 Frs
CE COFFRET MAC CONTIENT :
- Carriers at war I
- Carriers at war II
- Hall of Montezuma
- Rommel
- Warlords
- American civil War I
- American civil War II
- American civil War III
- Gold of the Americas
- Panzer Battles
PACK MAC TOTAL WAR !

449 Frs
CE COFFRET CONTIENT :
- Harpoon 2
- V for Victory
- Genghis Khan 2
- Romance of the 3 Kingdom
- Operation Europe
- High Command
- Command HQ
- Panzer General
- Steel Panthers
- Tanks !
- Clash of Steel
DEFINITIVE WARGAME COLL. 2

369 Frs
CE COFFRET CONTIENT :
- Conquest of japan
- Warlord
- Carrier strike
- War in russia
- 20 wargames au total !!!
TWENTY WARGAMES CLASSIC

449 Frs
Harpoon 97

499 Frs
Tigers on the Prowl

499 Frs
Panthers in the Shadows

399 Frs
Fantasy General

349 Frs
Steel Panthers 2

199 Frs
S. P. 2 Extension

449 Frs
Robert Lee Civil War

449 Frs
Age of Rifles VF (Extension : 199 F)

449 Frs
Silent Hunter

199 Frs
Silent Hunter Extension 1 ou 2

CONTIENT 2 JEUX

199 Frs
V For Victory

399 Frs
Stalingrad VF Mac/PC

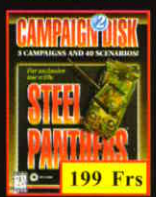
399 Frs
Close Combat Mac/PC

399 Frs
Complete Carriers at War

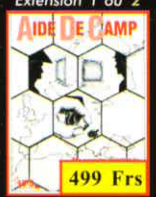
399 Frs
Shiloh NF

479 Frs
Third Reich

399 Frs
Ardennes VF

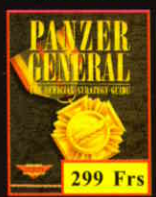


199 Frs
Steel 1 Ext. N°2



499 Frs
Aide de Camp VF

379 Frs
P.T.O. II



299 Frs
Panzer General 1

399 Frs
Admiral Sea Battle VO

Bon de commande à retourner à CYBERVISION 37 rue de Lappe 75011 PARIS

NOM ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... Ville .....
Je règle par : Chèque ❍ Mandat ❍ CB ❍ Signature :
N° / / / Date : /

PRODUIT	PRIX
Pour deux jeux achetés, le CD Rom World War II offert !	GRATUIT !!!
FRAIS DE PORT	30 Frs seulement !

CATALOGUE GRATUIT
300 produits disponibles !!
Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....

NOUVEAU !

LA GRANDE PARADE DES FIGURINES

LES VIKINGS — Essex 25 mm

Les figurines Essex bénéficient maintenant d'une nouvelle gravure, de bien meilleure qualité même si les postures sont un peu figées. Située de 617 à 1014, cette gamme couvre toute l'épopée des seigneurs de la mer, des premiers raids côtiers aux grandes invasions de la France ou de l'Angleterre, huscarls et berserkers compris...

Peinture Christophe Caillaud

LES MAITRES DU MANEGE

La rubrique *Nouveautés figurines* est réalisée sous la direction de **Christophe Caillaud**, avec le soutien de tous les peintres cités. Photos **Olivier Saint-Lot**.

LES NORMANDS — Quality Cast 25 mm

Plutôt habituée du 20 mm, Quality Cast propose une gamme de Normands en 25 mm, étendue aux chevaliers médiévaux (1100 à 1300). Plusieurs personnage célèbres de l'époque sont disponibles.

Peinture Christophe Caillaud

LES MAYAS — Gladiator 15 mm

Ces guerriers mayas, inspirés de fresques du site de Campeche, appartiennent à la période finale de cet empire, à la fin du XIII[e] siècle. Peuple d'Amérique centrale, l'empire maya — formé en fait de cités-Etats — recouvre à son apogée, vers le VIII[e] siècle, le Guatemala, une partie du Honduras et la presqu'île de Yucatan. Assez primitive (pratiquant par exemple de sinistres cérémonies de sacrifices humains), la civilisation maya décline par la suite jusqu'à sa conquête par les Espagnols en 1540. Redoutable en leur temps avec la WRG 7[e], ces armées d'infanterie légère ont perdu de leur superbe avec *DBM*.

Peinture Christian Agostini

LA GUERRE D'INDEPENDANCE — Polly-Olivier 15 mm

L'état-major du général Washington prépare ses plans pour défaire les « homards » de la Couronne. Ces figurines souffrent malheureusement d'une gravure très grossière, quelques visages mis à part ; de plus, elles sont inadaptées aux chevaux, ne prenant pas la forme de la selle...

Peinture Christophe Caillaud

LA GUERRE CIVILE ANGLAISE — Lancashire 15 mm

De 1642 à 1646, puis de 1648 à 1651, la Grande-Bretagne connaît deux guerres civiles, qui voient s'opposer partisans du Parlement et royalistes. La victoire reviendra finalement aux Parlementaires, sous la férule de Cromwell et grâce à la formation de la « New Model Army », armée professionnelle et mobile. Cet état-major et cette plaquette de piquiers lourds appartiennent au régiment de Devereux.

Peinture Christophe Caillaud

Alain Toller Figurines

16, rue de la Tour – 06510 Gattières
Tél. : 04. 93. 08. 66. 41

Boites Cœur d'Armée 1[er] Empire
350 F (franco de port europe)
EMP 5 : Pologne, 3 commandements, 48 cavaliers, 2 pièces et artilleurs

Boites Cœur d'Armée DBM
300 F (franco de port europe)
Boit 249 : Romain César, 24 cavaliers, 148 piétons
Boit 280 : Huns, 93 cavaliers, 40 piétons, 1 bagage
Boit 404 : Français Féodal, 66 cavaliers, 100 piétons
Féodaux Espagnols XIIIe siècle, 68 cavaliers, 84 piétons

Nouveautés 15 mm
COREENS – 1[er] Empire : Tirailleurs jeune garde

Vente par correspondance. Catalogue disponible contre 3 timbres.

LA KING'S GERMAN LEGION — Revell 1/72

Depuis plusieurs mois, de nombreux lecteurs nous ont demandé de présenter des figurines plastiques, très utilisées en raison de leur faible coût et de leur disponibilité dans la plupart des magasins de jeux traditionnels. Inclure des figurines plastiques dans cette rubrique posait toutefois deux problèmes majeurs. Tout d'abord, il n'existe quasiment pas de nouveautés en matières de figurines plastique, la plupart de marques (et elles sont moins nombreuses qu'il y a quelques années) se contentant de re-produire en grand quantité à partir de moules anciens, en variant parfois les boîtages. Par ailleurs, il nous fallait également un peintre de qualité, car la peinture plastique exige des techniques fort différentes de celles sur plomb. Ce second problèmes étant réglé grâce au soutien de la marque Héroic Décor, nous avons choisi de présenter des sélections de figurines en plastique existantes, en espérant pouvoir disposer de vraies nouveautés avec régularité.

Ici, ces soldats de la King' German Legion de chez Revell prennent position devant une ferme pendant la bataille de Waterloo (le soldat couché à droite est un Kennington, plomb 15 mm).

Peinture Héroic Décor

LE PREMIER EMPIRE — Airfix, Revell et Esci 1/72

Sur le même champ de bataille de Waterloo, ce train d'artillerie britannique, grand classique de la figurine plastique, rejoint les lignes.

Peinture par Heroïc Décor

LA CAVALERIE PRUSSIENNE — Hät Industries 1/72

La marque américaine Hät Industrie est la seule qui propose une gamme de figurines plastiques en développement. Ces cavaliers prussiens (en vert, chasseurs, en bleu, dragons) sont les derniers parus. Petit détail uniformologique, la sellerie des chasseurs devrait être noir et rouge, et non verte comme c'est le cas ici. L'adresse de Hät Industrie a été donnée dans VV n° 12 (ou sur internet : www.hat.com).

Peinture Héroic Décor

JEUX DESCARTES WAGRAM

LE SPÉCIALISTE DES JEUX ET DES FIGURINES HISTORIQUES TOUTES LES ÉPOQUES, TOUTES LES ÉCHELLES...

6, RUE MEISSONIER, 75017 PARIS
TEL. : 01. 42. 27. 50. 09 FAX : 01. 42. 27. 20. 81

DESCARTES BOUTIQUES

ESSEX 15 mm

Les Grands Classiques « Guerre de 7 ans »
Lot n° 1a : Boîte d'armée « Français » ..... **360 F**
Lot n° 1b : Boîte d'armée « Autrichiens » ..... **360 F**
Lot n° 1c : Boîte d'armée « Prussiens » ..... **360 F**
Lot n° 1d : Boîte d'armée « Anglais » ..... **360 F**
Lot n° 1e : Boîte d'armée « Russie » ..... **360 F**

Chaque boite contient 22 pochettes constituées de 8 fantassins ou 4 cavaliers (6 et 3 pour les commandements) ainsi que de l'artillerie : de quoi constituer un début d'armée cohérent.

DOCUMENTATION OSPREY MEN-AT-ARMS EN ANGLAIS

Louis XV^e s (1) Cavalry and Dragons **MAA296**
Louis XV^e s (2) French infantry **MAA302**
Peter the Great's army (1) Infantry **MAA260**
Peter the Great's army (2) Cavalry **MAA264**
King George's Army (1) **MAA285**
King George's Army (2) **MAA289**
King George's Army (3) **MAA292**
Frederick the Great (1) Cavalry **MAA236**
Frederick the Great (2) Infantry **MAA240**
Frederick the Great (3) Specialist **MAA248**
Austrian Army (1) Cavalry **MAA271**
Austrian Army (2) Infantry **MAA276**
Austrian Army (3) Specialist **MAA280**

Lot n°2 : 89 F chaque livre (préciser la ou les références MAA).

DIXON 25 mm Guerre de Sécession

13 figurines issues des 20 dernières références sorties : 1 officier, 1 tambour, 1 porte-étendard et 10 piétons.
Lot n°3 : ..... **117 F**

DIXON 25 mm I^er Empire 1808–1814

12 Fusiliers en shako dont 1 tambour, 1 enseigne et 10 piétons variés.
Lot n°4 : ..... **108 F**

Je désire recevoir :

Lot N° 1a/....exemplaires au prix de **360 F** = ... F
Lot N° 1b/....exemplaires au prix de **360 F** = ... F
Lot N° 1c/....exemplaires au prix de **360 F** = ... F
Lot N° 1d/....exemplaires au prix de **360 F** = ... F
Lot N° 1e/....exemplaires au prix de **360 F** = ... F
Lot N° 2 .....exemplaires au prix de **89 F** = ... F
Lot N° 3 .....exemplaires au prix de **117 F** = ... F
Lot N° 4 .....exemplaires au prix de **108 F** = ... F

Participation aux frais de port (envoi recommandé)..... **40,00 F**
Ci-joint mon règlement de ..... F

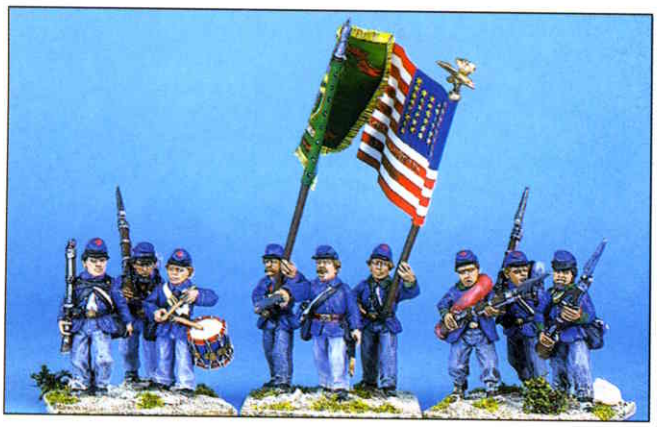
à l'ordre de **JEUX DESCARTES**

Nom ..... **Prénom** .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... **Ville** .....
Tél. : .....

Le catalogue DESCARTES est joint gratuitement à toute commande.
Également disponible sur demande contre **2** timbres à **3 F**

VV Sept./Oct. 97

LA GUERRE DE SECESSION Wargames Foundry 25 mm



Toujours aussi magnifiques, ces figurines Wargames Foundry représentent le 88e régiment de New-York. Cette unité, qui fait partie de l'Irish Brigade, combat à Gettysburg avec un effectif réduit à 400 hommes.

Peinture Christophe Caillaud

LA GUERRE DE SECESSION Wargames Foundry 25 mm

Faisant face à la brigade irlandaise, le 9e régiment de Virginie appartient à la division Pickett, et participe donc à la funeste et héroïque charge du 3 juillet 1863.

Peinture Patrice Deffayet

LES GUERRES INDIENNES Guernsey Foundry 25 mm

Guernsey continue le développement de sa très belle gamme sur les guerres indiennes, avec ici entre autres deux éclaireurs, l'un indien, l'autre américain.

Peinture Patrice Deffayet

LA PREMIERE GUERRE MONDIALE SA Scenic 25 mm

La nouvelle gamme de ce fabricant comprend des Allemands 1916, mais également des Anglais. La gravure est très propre mais les pochettes trop uniformes, avec six références similaires dans chaque.

Peinture Christophe Caillaud

R
R E K
K

REK
64, rue de
Bruxelles
62520
Le Touquet

OUVERT
7 jours
sur 7

R. C. 351 758 487

La société REK EDITIONS propose le jeu d'histoire Héroïka

Hérostratèges ! Enfin une règle officielle Héroïka 1er Empire est à votre disposition, avec toutes ses options :

- test de joueurs expérimentés sur un grand nombre de parties jouées;
- explication perfectionnée des points de règle;
- multiples possibilités de jeu;
- nouvelle utilisation de plusieurs jeux de cartes;
- « Période météo », « Bonus moral ».

Le travail d'une équipe passionnée au service des hérostratèges. **REK.** Importateur et distributeur national des figurine en plomb 15 et 25 mm ***MINIFIGS*** (gros, demi-gros et détail).
Possibilité de commander la figurine *MINIFIGS* 25 mm à l'unité.
Les prix les plus bas de France, le meilleur service après-vente, le spécialiste des décors de champs de bataille.
Distributeur de tapis de flocage adhésif (pour vos champs de bataille)

Promotion du mois :

La boite cœur d'armée 1er empire 15 mm composée de 120 piétons + 31 cavaliers + 3 canons : .....**295 F**
La boite cœur d'armée 1er empire 25 mm composée de 56 piétons + 17 cavaliers + 2 canons : .....**595 F**
au choix : France / Prusse / Autriche / Angleterre / Russie
Indispensable, le kit complet de soclage des figurines et plateaux de manœuvre aimantés pour une boite armée au 15 mm ou au 25 mm : .....**195 F**
Le tapis adhésif de champ de bataille sans marquage : .....**95 F**
Marqué d'héxagones : .....**135 F**
La règle Héroïka 1er empire : .....**90 F**

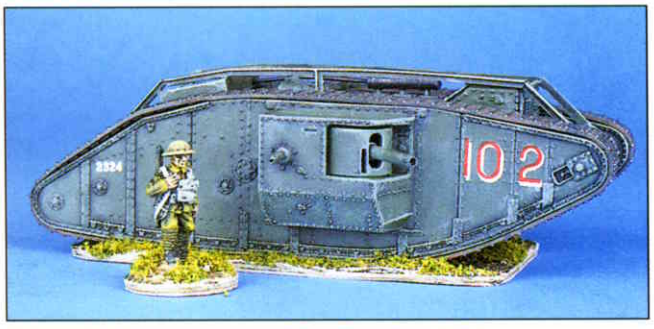
Recevez gratuitement notre catalogue en appelant le : 03. 21. 05. 28. 11.
Fax : 03. 21. 05. 28. 47.

LE WESTERN — Dixon 25 mm

Si ces figurines Dixon sont de bonne gravure, les visages par contre sont beaucoup trop stéréotypés, voire grotesques. Les connaisseurs reconnaîtront peut être la figurine de Wyatt Earp, inspirée d'une célèbre figurine en 54 mm, la seule commercialisée du « maître » Bill Horan.

Peinture Christophe Caillaud

MARK IV MALE — Emhar 20 mm



Emhar, marque connue pour ses figurines plastiques au 1/35 de chars britanniques de la Première Guerre mondiale, propose désormais deux modèles au 1/72 : le Mark IV Female (mitrailleuses) et le Mark IV Male (canon, représenté ici). Ces maquettes, très faciles à monter, sont accompagnées de quatre jeux de décorations différents, dont un allemand qui permet de représenter un véhicule de capture. La notice de montage en français est très claire et complétée d'un intéressant résumé historique. (Figurines IT Figures! 20 mm pour échelle).

Peinture par Jean-Luc Chaulet

LA PREMIERE GUERRE MONDIALE — Revell et Esci 1/72

Les boîtes de figurines plastiques consacrées à la Première Guerre pallient idéalement le manque de figurines en plomb pour le 15 mm sur ce conflit. Ici, des Poilus montent à l'attaque.

Peinture par Heroïc Décor

LE GUIDE DES SPECIALISTES

Pour réserver cet emplacement

dans cette rubrique, contactez notre service publicité

Jean-Claude PIFFRET : 01.40.21.18.23. ou

Stéphane MARIGNAC : 01.40.21.18.28.

ELITE MINIATURES

Des figurines 25 mm de qualité pour le collectionneur et le joueur.

Notre gamme : Français, Autrichiens, Russes et Prussiens pour l'Empire (1800 à 1809), Saxons (1800 à 1815), Britanniques en Espagne (Empire), Français et Britanniques (guerre de Sept Ans), Celtes et Romains des guerres puniques, guerre de Sécession.

Nos prix : £0,55 par figurine (£0,65 pour figurine à cheval) Artillerie : £2,75.

Frais d'envoi : 20%. Notre catalogue est disponible contre 3 coupons réponses internationaux ou £ 1,25. Paiement par carte de crédit accepté.

Elite Miniatures : 26, Bowlease Gardens, Bessacarr, Doncaster, S. Yorkshire, DN4 6AP Royaume-Uni.Tél : (00/44) 302. 53. 00. 38.

ELLERBURN ARMIES Figurines et accessoires Hinchliffe 25 mm

Notre gamme comprend : *Napoléoniens - Campagne d'Espagne - Guerre de Sept ans - Guerre d'Indépendance américaine - Guerre de Sécession - Médiéval - Antique - Renaissance Troupes coloniales britanniques*

Figurines de personnalités, équipements pour toutes périodes. Plus de 2 000 figurines disponibles ! Nouvelle gamme de matériel de siège «Fantastique»

Prix : £ 0.50 par figurine, chevaux : £ 0.60, équipements, à partir de £ 2.40 Catalogue : £ 1.50

ELLERBURN ARMIES

Boxtree, Maltongate, Thornton Dale Nr Pickering

N. Yorkshire YO18 7SD ANGLETERRE Tél. : 1751. 47. 42. 48 - Fax : 1751. 47. 72. 98

Service de vente par correspondance express dans le monde entier; nous acceptons toutes les cartes de crédit international. Nous ne facturons que les frais de port strictement nécessaires. Service de peinture par spécialistes possible.

PM BOOKS et PM BOOKS FIGURINES

Livres — Série OSPREY - Musiques — Drapeaux - Figurines

Jeux PC — Bases de données CD ROM

Spécialiste de la guerre de Sécession et de l'histoire militaire

42, Allée de la Libération 57100 Thionville. Tél./Fax: 03.82.82.86.39.

Catalogue livres (32 pages) à 15 F en timbres.

Catalogue figurines (50 pages) à 18 F en timbres.

MINIATURES 2000 *63, av. Philippe Auguste 75011 Paris*

Tél./Fax : 01. 43. 71. 26. 02

Figurines du 15 au 25 mm, toutes époques, peintures, accessoires et environnement

Point de vente conseil moules et figurines Prince August

toute la gamme de peinture acrylique vinylique Prince August

Dépositaire des marques Mitril, Essex, Minifig...

Figurines au 1/72 : Accurate, Italeri, ESCI, Revell, Imex...

Véhicules au 1/72 kit ou T.M. : Armour, Matchbox, ESCI, Hasegawa, Fujimi...

À notre magasin ou par correspondance : *France, Etranger et Dom-Tom*

Catalogue (réf. + Prix) contre 4 timbres à 3 F

Indiquez avec précision la documentation qui vous intéresse et votre adresse !

MINIATECH

DECORS MINIATECH

Décors modulaires en résine pour jeux d'histoire, dioramas et jeux de rôle.

● **1 gamme 1/72** historique pour reconstituer tout un village,

● **1 gamme 25/30 mm** médiévale / fantastique, avec des tours crénelées, des donjons, des arches gothiques et des bâtisses, le tout gravé intérieur/extérieur.

VPC : catalogue couleurs sur demande, 25 F remboursé à partir de 100 F d'achat.

ECLIPSE. *BP 25 13361 Marseille cedex 10 Tél : 06.11.56.62.74.*

ANNI MINI
22, bd de Reuilly
75012 Paris

Tél. : 01. 43. 43. 33. 51
Fax : 01. 43. 43. 55. 71
3615 ANNI MINI (2,23 F/mm)

PRINCE AUGUST (25 mm)
Figurines et véhicules au 1/72 pour Wargame
ESCI – Italeri – Revell – Acurate – Airfix – etc...
* Starlux – Britains – Dolmen *
Véhicules tous montés 1/72
Collection Armour
(Panzer, Sherman, GMC, LAV...)

VENTE PAR CORRESPONDANCE
Carte Bleue – Carte Aurore
ouvert de 10h à 19h – fermé dimanche et lundi
métro Daumesnil-Dugommier. Bus : 29 – 87 – 46 – 62

LES PARACHUTISTES US — Revell 1/72

La boîte de parachutistes américains du Débarquement de chez Revell est l'une des plus célèbres, et nous sommes nombreux, enfants, à avoir passé des heures à revivre les exploits du Jour le plus long grâce à elle. Mises en valeur par une peinture d'aussi bonne qualité, ces figurines retrouvent ici une seconde jeunesse.

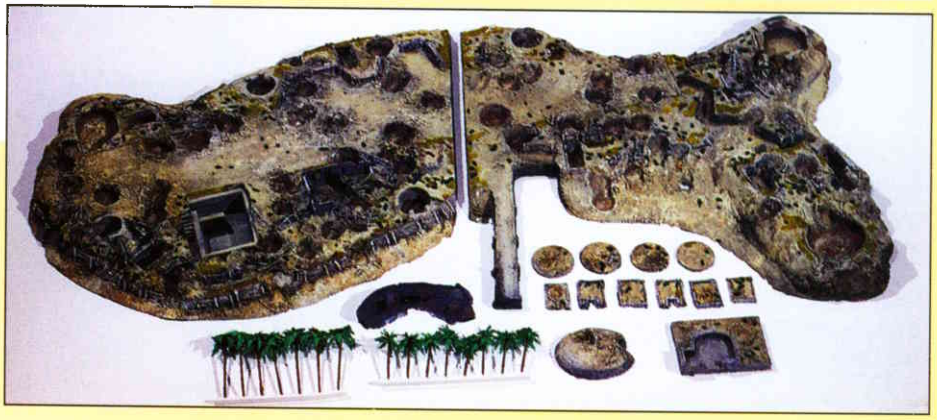
Peinture par Heroic Décor

LA PLACE DE L'EGLISE — Miniatech 1/72

Encore un nouveau fabricant de décor français ! Miniatech propose des décors en résine pour le 1/72 mm, plutôt adapté au combats au XX[e] siècle. Cette place de l'église, typique de nos beaux villages français, reçoit ici la visite d'un Panzer IV indésirable... (en l'occurrence de la marque Britannia)

TARAWA — Scenic Effect 20mm

Spécialiste des décors géants, la marque américaine Scenic Effects vient de faire paraître un décor complet d'une île du Pacifique juste après un bombardement massif... et avant le débarquement des Marines ! Comprenant postes de tir, casemates enterrés et palmiers survivants, Tarawa est disponible à monter ou monté et peint.



PROFESSIONNELS : UNE VITRINE POUR VOS PRODUITS

La présentation de nouveautés figurines dans la rubrique est **gratuite** et ouverte à toutes les marques et fabricants.

Les modèles, peints ou non peints, ou photographiés, doivent être adressés à la rédaction.

Dear manufacturers, your news products can appear **for free** is this review. Just send us your latest models, painted or unpainted, or just pictures. Take this opportunity to present your products to thousands of French players !

VaeVictis,
5, av. de la République, 75011 Paris

CHAMP DE MARS

Le magasin du jeu de simulation historique

11, rue de Sévigné, 75004 Paris. Tél. : 01 48 04 01 02 – Ouvert du mardi au samedi de 11 h à 19 h. (métro : Saint-Paul)

Egypte Antique Gladiator 15 mm

Nouveautés Figurines :

Gladiator Mayas et Egyptiens
Old Glory 15 et 25 mm, 1er Empire : cavalerie britannique
Old Glory 15 mm Guerre de Sept ans : Français
Rank and File et Outpost 15 mm : 1859-1880
SHQ 20 mm infanterie, Luftwaffe, davantage de véhicules (Sd 251, camions...)
Guernsey : cavalerie US « démontée » (guerres indiennes)

Maison Vanguard + régiment Zouaves 15 mm

Règles en français : à la rentrée :
Simple et reposante : Napoleon's war de TTG
Legacy of Glory
2e édition de « 1er Empire » de J.C. Raguet
La guerre sous voile (XVIIIe siècle - 1er Empire)

Lecture
2 tomes Bactrian Army (Monvert)
Editions la Vouivre :
diverses « mémoires » inédites du 1er Empire.

JEUX D'HISTOIRE SUR CARTE. *Vente également par correspondance.*
Deux catalogues : un pour le 25 mm, un autre pour les autres échelles (40 FF franco chacun, avec plus de 100 pages, à l'ordre de Champ de Mars).

PANTHER II — Hasegawa 20 mm

La célèbre marque nipponne introduit à rythme régulier des nouveautés dans sa gamme de véhicules au 1/72, par déclinaison de ces anciennes références comme le Panther ou le Tiger. Logiquement, voici le Panther II (ou F), prototype de fin de guerre dont une poignée de modèles ont effectivement été fabriqués. L'intérêt sur les tables de jeux se limite donc à des scénarios hypothétiques mettant en action ce type de véhicules.

La maquette contient la tourelle spécifique du prototype (plus petite et équipée d'un système de visée stéréoscopique) et toutes les pièces des modèles précédents, dont la tourelle classique du Panther, ce qui permet d'avoir les deux variantes pour un seul modèle, ou bien de récupérer la tourelle classique pour en faire par exemple une casemate, comme cela se faisait sur les lignes fortifiées du front italien. (Le chef de char est une figurine Wargames Foundry).

Peinture par Jean-Luc Chaulet

LES VEHICULES LEGERS — Hinchcliffe et SHQ 20 mm

Hinchcliffe propose ici une superbe Kubelwagen radio en livrée désertique. Bien gravé, bien proportionné, ce modèle en plomb est constitué de quatre pièces, opérateur, radio et conducteur compris ! Pour sa part, SHQ présente la célèbre moto semi-chenillée allemande accompagnée de trois parachutistes. La présence de parachutiste est pertinente car ce petit engin tout terrain était à l'origine destiné aux troupes aéroportées et utilisé en tant que tracteur d'artillerie légère ou de petite remorque à munitions. Et comme d'habitude, l'ensemble est superbement gravé !

Peinture par Jean-Luc Chaulet

LA LUTTE ANTI-PARTISANS — Battlefied Miniatures 20 mm

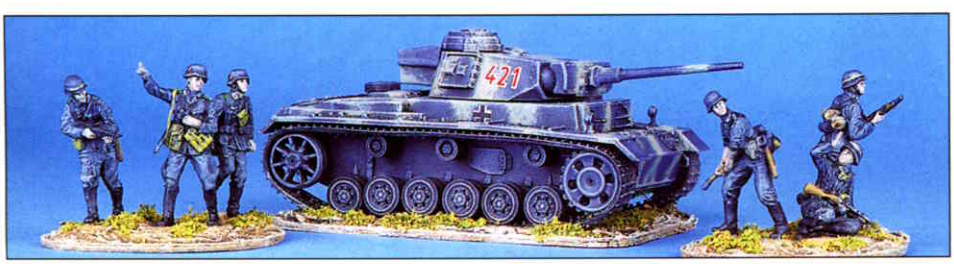
Dénommés « commandos de chasse d'Hitler » dans le catalogue de la marque, ces figurines représentent des éléments de lutte anti-partisans sur le front de l'Est, équipés d'effets mixtes russes et allemands. Ils conviendront parfaitement pour affronter les partisans présentés dans le numéro précédent !

Peinture par Claude Corbières

LA RECONNAISSANCE — Britannia 20 mm

Britannia présente toute une série de véhicules de reconnaissance, dont l'automitrailleuse légère SdKfz 222 et l'automitrailleuse lourde SdKfz 231 à huit roues, deux véhicules qui ont constitué l'ossature des compagnies de reconnaissance de l'armée allemande de 1939 à 1943 sur tous les fronts. Les modèles, suivant le concept de la marque, sont constitués d'un nombre limité de pièces à assembler en résine et plomb. Chose remarquable, les caisses en résine sont moulées d'un bloc et, vue la complexité des formes, le niveau de détail et l'absence de défauts, le résultat est époustouflant.

Peinture par Jean-Luc Chaulet



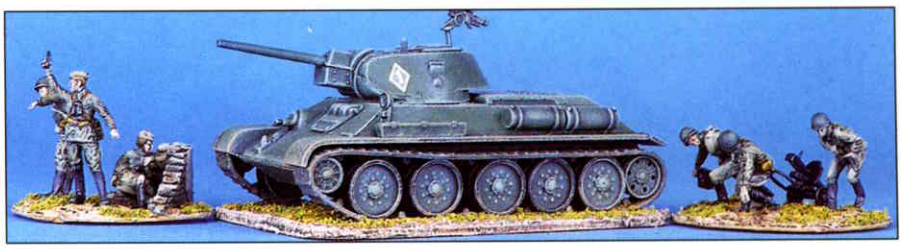
KOURSK — Revell 20 mm

Revell propose des boîtes prêtes-à-jouer contenant chacune une maquette de véhicule Matchbox au 1/76 et une cinquantaine de figurines Revell au 1/72, sur le thème d'une bataille de la Seconde Guerre mondiale.

Nous présentons ici des éléments de deux boîtes sur la bataille de Koursk, en 1943, avec d'un côté des Panzergrenadier accompagnant un Panzer III Ausf. L, et de l'autre des fantassins soviétiques en train de tracter une mitrailleuse lourde Maxim à côté d'un T-34/76.

En réalité, les uniformes des fantassins sont plus adaptés à la période 1941.

Peinture par Jean-Luc Chaulet



LE MONDE DU JEU
HISTORIQUE
SIMULATION
FANTASTIQUE
PARIS - PORTE DE PANTIN
DU 31 OCTOBRE AU 2 NOVEMBRE 1997
CENTRE INTERNATIONAL DE L'AUTOMOBILE - 25 RUE HONORÉ D'ESTIENNE D'ORVES-PANTIN
DE 10 H À 19 H - PRIX D'ENTRÉE : 50 FR
POUR TOUTE INFORMATION :
MOND'EXPO - 14, RUE LESAULT - 93500 PANTIN (FRANCE)TÉL. : 01.49.91.75.00 - FAX : 01.49.91.75.01

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE
Présente

EN POINTE TOUJOURS !

Pour Sanh et Minh-Châu

Un jeu de Théophile MONNIER et Nicolas STRATIGOS

LE jeu en encart de ce numéro est un système complet de combats tactiques, de la fin de la Seconde Guerre mondiale jusqu'à nos jours. Le premier module est consacré aux affrontements en Indochine, de 1946 à 1954.

Le système d'*En pointe toujours*, à l'instar de *Champs de bataille* pour l'Antiquité, permettra de couvrir tous les combats tactiques de la Seconde moitié du XX^{e} siècle, grâce à des extensions publiées dans *VaeVictis* : pions supplémentaires, scénarios historiques, règles de blindés, etc. Un jour peut être, qui sait ?, ce jeu fera l'objet d'une édition en boîte, avec de vrais pions en carton ! Pour l'heure, nous invitons nos lecteurs à lire également les notes de conception dans le *Journal de marche* car *En pointe toujours* a fait l'objet d'une réflexion créative intense. Les concepteurs espèrent en tout cas que ce système de jeu comblera les passionnés de combats tactiques sans rebuter les débutants ! Alors, bon jeu et... en pointe toujours !

Ce jeu nécessite l'emploi de deux dés à six faces (notés 1d6 ou 2d6), l'un blanc, l'autre de couleur. L'abréviation hex. est utilisée pour hexagone. Toutes les distances sont données en hexagones (hex. de départ exclu, hex. d'arrivée inclus).

0 - Généralités

0.1 - Echelles de jeu

Un tour de jeu équivaut à environ dix minutes de temps réel. La distance séparant deux centres d'hexagones représente environ cinquante mètres. Les niveaux représentent un changement d'élévation compris entre 10 et 50 m en fonction du théâtre d'opération). Selon les armées, chaque pion représente une section, un groupe ou une équipe de combat ou un chef.

0.2 - Cartes

Les cartes d'*En pointe toujours* sont géomorphiques, c'est-à-dire qu'elles peuvent se combiner de n'importe quelle manière pour obtenir des terrains différents. Pour ce premier module, deux cartes sont proposées, et représentent du terrain caractéristique à l'Indochine. Une grille hexagonale est surimprimée sur la carte afin de réguler le mouvement et le tir des unités.

Des éléments de terrain à découper sont également proposés dans ce numéro et viennent se poser sur la carte selon les indications de chaque scénario. Par la suite, *VaeVictis* présentera de nouvelles cartes ou éléments de terrain pour d'autres théâtres d'opération selon les extensions publiées.

0.3 - Terrain

Il y a quatre types de terrain de base dans *En pointe toujours* :

– **terrain dégagé** : pistes, routes, cours d'eau, terrain clair;

– **protection légère** : rizières, broussailles, haies, ruines de bâtiments en bois;

– **protection moyenne** : jungle, bâtiments en bois, murets, ruines de maisons en dur, retranchements;

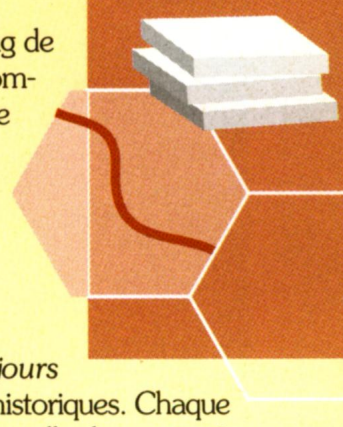
– **protection importante** : position préparée, maisons en dur.

Les effets du terrain sur le mouvement et le combat sont répertoriés dans la Table des modificateurs et la Table des effets du terrain (voir page 38).

0.4 - Elévations et crêtes

Il y a quatre niveaux d'élévation, le niveau 0 étant le moins élevé, le niveau 3 le plus élevé. Une unité est toujours considérée comme étant sur l'élévation la plus importante présente dans l'hex.

Les crêtes qui courent le long de certains hex. représentent le sommet des collines ou le point le plus haut d'un versant. Les collines peuvent être douces ou escarpées. Leur type est précisé dans les scénarios



0.5 - Scénarios

Les parties d'*En pointe toujours* se jouent à partir de scénarios historiques. Chaque scénario présente l'ordre de bataille, les cartes à utiliser et leur position relative, et les règles spéciales propres au scénario. De nombreuses caractéristiques (moral des formations, niveau de commandement, etc.) sont variables et données pour chaque scénario.

1 - Pions et organisation

1.1 - Unités de combat

Les unités sont représentées par des pions qui comportent plusieurs indications. Les unités de combat regroupent les chefs, les unités d'infanterie et d'armes lourdes.

1.2 - Réduction des unités

Chaque unité possède un ou deux pas de combat. Quand l'unité subit une perte, le pion est retourné pour indiquer son nouvel état. Les unités ne possédant qu'un seul pas de combat sont détruites à la première perte. Les unités peuvent de surcroît se trouver dans plusieurs états opérationnels : normal, stoppé ou neutralisé (voir 11.1 et 11.2). Ces deux derniers états sont représentés par des marqueurs correspondants.

1.3 - Poste de commandement (PC)

Les chefs représentent soit le commandement des formations, soit le commandement de l'échelon supérieur. Par commodité, on utilisera le terme de **PC** (poste de commandement) pour définir tous les chefs. Ils comportent différentes indications. Au recto, un chef indique que la formation

AVERTISSEMENT :

MARQUEURS ET CIE

En pointe toujours utilise un nombre important de marqueurs. La planche de pions de VV étant limitée à moins de 200 pions, il a fallu faire un choix : privilégier les unités ou mettre suffisamment de marqueurs. Nous avons préféré mettre le maximum d'unités (le charme des tenues « cam »...). De fait, le nombre de marqueurs *Tirs* et *Mouvement* sur une seule planche est limite pour suffire aux besoins du jeu. Les joueurs sont donc invités à mettre en commun leurs marqueurs (s'ils ont la chance de jouer à deux) ou à faire des copies de leur planche de pions avant découpe... C'est vrai, *VaeVictis* demande beaucoup d'effort à ses lecteurs mais cela en vaut vraiment la peine, non ?

qu'il commande n'a pas encore été activée, et au verso, qu'elle a déjà été activée (voir 5). Les PC ne possèdent **qu'un pas** de combat.

Elimination des chefs : si pendant un tour, un chef est tué avant d'avoir activé sa formation, celle-ci peut toujours être activée mais avec un modificateur négatif (voir table). En phase administrative (fin de tour), un adjoint prend le commandement. La qualité des adjoints est déterminée par un jet de dé (voir table). Le pion chef éliminé est retourné sur la carte, posé adjacent ou empilé à une des unités de cette formation, avec un marqueur indiquant la modification du moral.

Si le commandant de l'échelon supérieur est tué, un des chefs de formation prend sa place (au choix du joueur) en phase administrative. Ce chef conserve le commandement de sa formation mais se voit alors attribuer en plus toutes les capacités du chef de l'échelon supérieur.

1.4 - Organisation

De façon générale, les unités sont organisées en formations (voir 3.1). Lors d'une activation de la formation, toutes les unités commandées de cette formation peuvent agir. Les formations sont indiquées dans chaque scénario, selon les ordres de bataille historiques. De plus, chaque formation peut être dans un état de moral normal, hésitante ou démoralisée (voir 11).

2 - Séquence de jeu

Chaque scénario se déroule en un certain nombre de tours de jeu, chacun comprenant cinq phases.

A - Phase d'artillerie

1. Les joueurs résolvent les éventuelles missions d'artillerie prévues pour ce tour (voir 10) après consultation de la Table des délais.

2. Chaque joueur note en secret les hex. ciblés par chaque batterie d'artillerie (voir scénarios) pour le tour suivant.

B - Phase d'appui aérien

1. Les joueurs résolvent les éventuels appuis aériens prévus pour ce tour (voir 14) après consultation de la Table des délais et résolution des tirs sol-air.

2. Chaque joueur note les demandes d'appui aérien pour le tours suivant.

C - Phase de commandement

Les deux joueurs vérifient si leurs unités sont commandées. Les unités non commandées (**NC**) reçoivent un marqueur *Non commandée*; les unités de nouveau commandées retirent ce marqueur.

D - Phase d'opérations

Durant cette phase, les deux joueurs alternent les tentatives d'activation de leurs formations respectives et peuvent entreprendre, sous certaines conditions, des actions de réaction.

1 - Segment d'initiative

Les deux joueurs jettent chacun **1d6**, le score le plus élevé désignant le premier joueur à devenir actif pour ce tour ; l'autre joueur est appelé joueur passif. Ce jet de dés peut être modifié ou l'initiative attribuée automatiquement selon les scénarios.

2 - Segment d'opérations

Le joueur actif engage une opération; à la fin de celle-ci, un nouveau segment d'opérations commencera. Une opération consiste pour le joueur actif à :

– tenter d'activer une de ses formations (voir 5);

– ou bien passer, s'il ne désire pas activer une de ses formations.

Si la tentative d'activation échoue ou s'il passe, le joueur actif devient le joueur passif et un nouveau segment d'opérations commence.

Si la tentative réussit, le joueur actif entreprend des actions avec les unités de la formation activée (voir 6.1), le joueur passif peut entreprendre des actions de réaction (voir 6.4) qui peuvent elles même entraîner des réactions du joueur actif sous certaines conditions. Quand toutes les actions et réactions possibles et voulues sont terminées, le joueur actif peut entamer un nouveau segment d'opérations (tenter une nouvelle activation ou passer). Les segments d'opérations se succèdent jusqu'à ce que :

– il n'y ait plus de tentative d'activation possible;

– ou les deux joueurs passent dans des segments d'opérations successifs;

– ou bien le joueur restant seul à tenter d'activer ses formations fait **9** ou plus aux dés (voir 5.4).

E - Phase administrative

Toutes les actions suivantes sont effectuées **dans l'ordre indiqué** :

– les marqueurs d'artillerie sont retirés;

– les *Fumigène* sont retournés ou enlevés;

– les marqueurs *Tir*, *Mouvement* et *Stoppée* sont retirés;

– les pions PC sont retournés sur leur face active, les chefs éliminés sont remplacés;

– les chefs et unités **neutralisés** testent pour retirer leur marqueur *Neutralisé*;

– Les formations hésitantes ayant atteint leur seuil de démoralisation testent.

– test de réparation pour les armes enrayées;

– camouflage des unités.

A la fin de la phase, le marqueur *Tour* est avancé d'une case.

3 - Organisation et Commandement

3.1 - Organisation d'une formation

Une formation est, de manière générale, composée d'un chef et d'un certain nombre d'unités qui lui sont rattachées. Chaque formation obéit à un code couleur qui permet de l'identification.

Exemple : un chef de section plus trois groupes de combat représente une formation.

Par ailleurs, pour représenter la doctrine de certaines armées, des règles spéciales (règles de scénario par exemple) peuvent imposer certaines contraintes d'action aux unités d'une formation.

3.2 - Batteries et groupes d'artillerie

Seules les batteries de mortiers sur carte obéissent au mêmes règles d'activation que les formations. Les batteries de mortiers, d'artillerie légère, moyenne et lourde **hors-carte** obéissent à leurs propres règles et bénéficient d'une phase de jeu particulière (voir 10).

3.3 - Distance de commandement

Il y a deux niveaux de commandement dans *En pointe toujours* : du commandant en chef (éche-

lon supérieur si celui-ci est présent dans le scénario) vers les chefs de formations, et de ceux-ci vers leurs unités.

Au début de chaque tour, les deux joueurs vérifient si :

– les chefs des différentes formations sont à distance de commandement de leur échelon supérieur (cette distance est donnée dans les scénarios). Si oui, les chefs agissent normalement, si non, l'activation des formations non commandées se fait avec un malus (voir table);

– les unités des différentes formations se trouvent à distance de commandement des chefs de chaque formation.

Selon les scénarios, les chefs possèdent une distance de commandement exprimée en hexagones. Toutes les unités dans ce rayon de commandement sont considérées comme commandées, sans contrainte de ligne de vue ou de terrain. Les unités au-delà du rayon de commandement reçoivent un marqueur *Non commandée* et elles ne peuvent plus être activées avec leur formation (voir 5).

Inversement, les unités auparavant non commandées qui se trouvent dans le rayon de commandement de leur chef retirent leur marqueur et peuvent agir de nouveau ce tour.

Cas particulier : une unité non commandée mais qui se trouve adjacente ou empilée avec le chef d'une autre formation ou le PC de l'échelon supérieur peut **en phase de commandement**, et au choix du joueur, être temporairement rattachée à cette formation. Cette unité agira alors avec sa nouvelle formation ce tour, de façon normale.

3.4 - Unités non commandées (NC)

Une unité non commandée ne peut pas être activée quand sa formation est activée. Par contre, le joueur peut tenter d'activer indépendamment et individuellement une unité non commandée, comme s'il s'agissait d'une formation (avec un malus, voir Tableau d'activation).

Un unité NC teste son activation avec sa valeur de moral, modifié selon le tableau d'activation. En cas de réussite, elle ne pourra faire qu'un certain nombre d'actions (voir 6.1). Cette activation compte comme une activation de formation.

4 - Ligne de vue et ligne de tir

4.1 - Définitions

La ligne de vue (**LdV**) entre deux unités est une ligne droite imaginaire qui réunit le centre des deux hex. dans lesquels se trouvent ces deux unités. La ligne de tir (**LdT**) représente cette même ligne mais limitée à la portée des armes des deux unités. Quand ces lignes sont bloquées par un élément de terrain, on dit qu'elles ne sont pas valides : la cible ne peut pas être vue et le tireur ne peut donc pas l'atteindre.

D'une façon générale, la visibilité maximale de jour est limitée à **60 hex.**

4.2 - Portée des armes légères

Tous les pions qui présentent une puissance de feu (pions d'infanterie, mitrailleuse, etc..) ont une portée de tir indiquée sur le pion.

La puissance de feu en **tir direct** d'une unité est modifiée selon la distance (voir table page 30)

4.3 - Ligne de vue (LdV)

Pour qu'une ligne de vue soit valable, elle ne doit pas passer à travers un obstacle. Pour déterminer si une ligne de vue traverse un obstacle, les joueurs tracent une ligne qui va du centre de l'hex. de départ au centre de l'hex. « cible » (avec une règle ou un fil par exemple).

La ligne de vue est bloquée si elle touche le dessin d'un obstacle : **bâtiment, mur, bois, crête** (sauf dans le cas où le tireur ou la cible sont adjacents à la crête)**, fumigène ou élévation de niveau supérieur**.

Les fumigènes ne bloquent pas la LdV si celle-ci passe exactement le long d'un hex. contenant du fumigène, et que l'hex. adjacent ne contient pas de fumigène.

La LdV entre deux unités adjacentes est toujours valide quel que soit le terrain.

Gêne visuelle

Certains éléments de terrain (rizières, broussailles, bosquets) ne bloquent pas la vue mais apportent une gêne visuelle et donc des pénalités pour le tir (voir table). Si la gêne visuelle est supérieure à **cinq** hex., la LdV est bloquée (cette règle s'applique aussi pour les mortiers).

Les gênes visuelles représentées par des symboles sur la carte (bosquets, à la différence de terrain dessiné en « réel ») sont considérées comme occupant tout l'hex. La pénalité s'applique dès que la LdV traverse l'hex., pas uniquement en fonction du dessin. Exception: si la LdV traverse exactement un côté d'hex., la pénalité ne s'applique que si l'hex. adjacent est également du terrain strictement du même type.

1 - Cas où deux unités se trouvent au même niveau

Un hex. contenant un obstacle bloque la ligne de vue entre unités au même niveau.

On considère que chaque hex. de la carte se trouve à une seule hauteur, qui est celle de l'élévation la plus importante. Un hex. contenant une élévation plus importante **ou** un élément de terrain susceptible de bloquer la vue, que celle où se trouvent les deux unités bloque la LdV entre elles. Par contre, si cet hex. se trouve à la même élévation (sans obstacle) ou à une élévation inférieure, alors la LdV est valide.

Précisions :

– les obstacles ne bloquent pas la ligne de vue entre niveau de colline s'ils se trouvent à une élévation inférieure.

– les unités ne bloquent pas la ligne de vue.

– murs et haies : les murs et haies, situés sur des côtés d'hex., ne bloquent pas la vue vers les hex. situés directement derrière eux. Par contre, ils bloquent la vue vers les hex. situés au-delà.

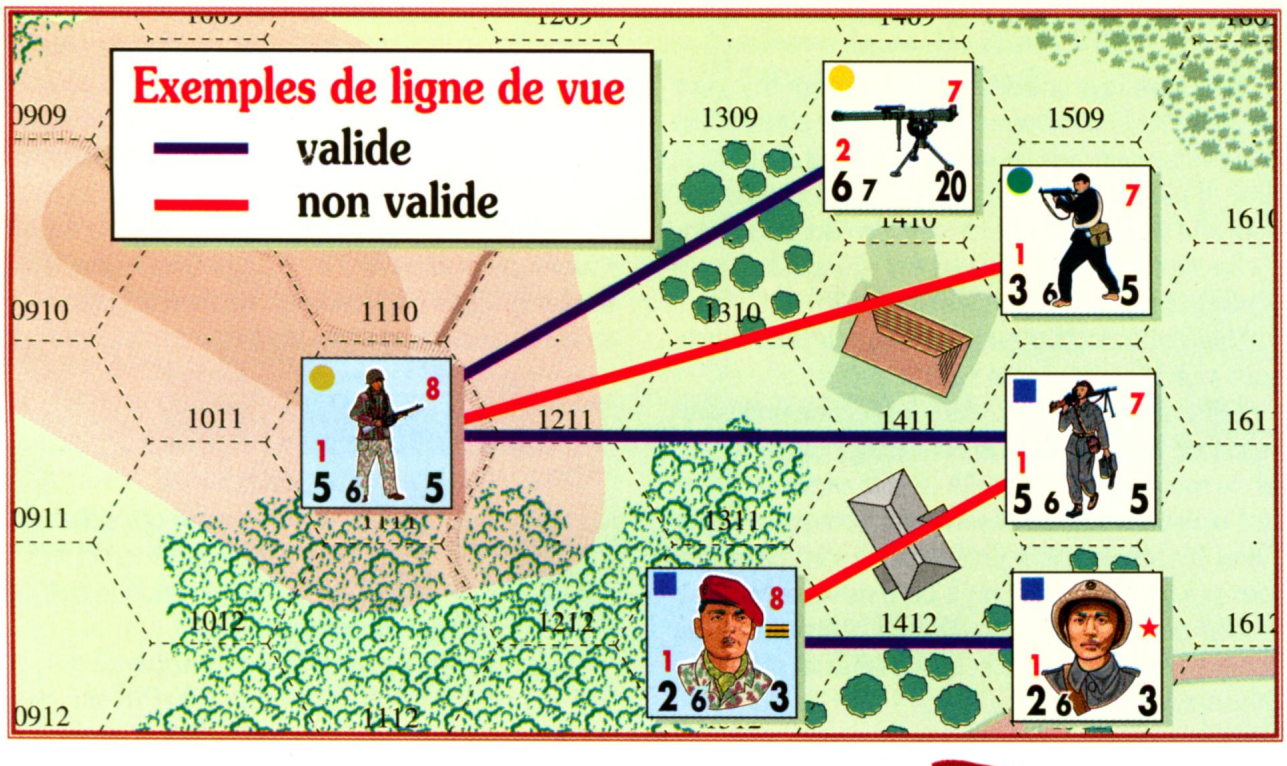
2 - Cas où deux unités se trouvent à des niveaux différents.

Un hex. contenant un obstacle et dont l'élévation est inférieure aux élévations des deux unités ne bloque pas la LdV entre elles.

Si cet hex. se trouve à une hauteur supérieure à celles des deux unités, la LdV est bloquée.

Si cet hex. se trouve à une hauteur supérieure à celle d'une des deux unités mais inférieure à celle de l'autre, la LdV est bloquée dans l'hex. se trouvant directement derrière l'hex. contenant l'élément de terrain. Par contre, la LdV est valide dans les hex. directement au-delà de cet hex. « aveugle ».

La LdV entre deux unités se trouvant à des élévations différentes est uniquement bloquée par un hex. d'une élévation supérieure aux deux. La différence d'élévation en elle-même ne bloque pas la LdV, sauf si une crête ou un élément de terrain bloquant est présent entre les deux.



5 - Activation des formations

Hormis les actions de réaction, une unité ne peut agir que si la formation à laquelle elle appartient est activée. Le terme formation est employé indistinctement quelle que soit la taille des formations (groupe, section, compagnie ou unité NC).

Important : le PC d'échelon supérieur (bataillon ou compagnie), s'il est présent, peut être activé en tant que tel pour faire agir ses unités rattachées, mais son activation **ne permet pas** d'activer les formations de niveau inférieur. Exemple : un chef de compagnie activé ne permet pas faire agir les trois sections sous son commandement mais uniquement les unités qui dépendent directement de lui (appuis lourds d'habitude).

5.1 - Activer une formation

Pour activer une de ses formations, le joueur désigne la formation qu'il souhaite activer et doit faire, avec 2d6, un nombre inférieur ou égal au **moral** du PC correspondant (ou de l'unité NC) en y ajoutant les éventuels modificateurs.

Une formation ne peut être activée **qu'une fois** par tour mais les joueurs peuvent faire plusieurs tentatives pour activer une formation qui ne l'a pas encore été (la seule pénalité étant de devoir passer la main en cas d'échec).

5.2 - Effet de l'activation

Si le test d'activation est réussi, la formation choisie devient active. Les unités de cette formation (y compris le PC) peuvent alors entreprendre chacune une action dans l'ordre désiré par le joueur. Quand le joueur a terminé de faire agir ces unités, il indique la fin de cette activation (le pion PC est retourné ou un marqueur activé est placé sur l'unité NC) et un nouveau segment d'opérations a lieu. Si le joueur ne parvient pas à activer sa formation, « la main passe » : le joueur adverse devient joueur

actif. C'est alors à lui de tenter d'activer une formation.

5.3 - Modificateurs d'activation

Les modificateurs indiqués sur le tableau d'activation affectent le moral d'un PC ou d'une unité NC (modificateurs cumulatifs).

Voir tableau d'activation page 38.

5.4 - Fin de la phase d'opérations

La phase d'opérations peut se terminer de deux manières :

– si les deux joueurs **passent** successivement, la phase d'opérations se termine automatiquement (attention, la phase ne s'arrête pas si les joueurs échouent dans leurs tentatives successives d'activation, mais s'ils passent réellement);

– si l'un des joueurs a activé toutes ses formations, l'autre joueur peut tenter d'activer à la suite toutes ses formations restantes. Il jette normalement 2d6 mais si le nombre obtenu est supérieur ou égal à **9** (ou tout autre chiffre indiqué par le scénario) pour une activation, alors la phase d'opérations est automatiquement terminée, quel que soit le nombre de formations non activées restant.

6 - Actions et réactions

Quand une formation est activée, chaque unité de cette formation peut effectuer une action (et une seule). Le joueur détermine et effectue les actions les unes après les autres, dans l'ordre de son choix. Exception : voir assaut (12) et tir groupé (9.2).

6.1 - Actions des unités actives

Une unité active peut accomplir une (**et une seule**) des actions suivantes :

– **bouger** de tout ou partie de ses PM^{NC*};

– **bouger** de la moitié ou moins de ses PM **et tirer** avec un potentiel réduit (dans l'ordre souhaité)^{NC*};

– **bouger d'un hex.** (mouvement tactique) et tirer ou non avec un potentiel réduit (dans l'ordre souhaité)^{NC*};

– **bouger** de la moitié ou moins de ses PM et **placer un fumigène** (dans l'ordre souhaité)*;

– **bouger** à demi-mouvement et faire un **assaut***;

– **se mettre en batterie** et tirer (pour une arme lourde avec servants);

– **démonter** et bouger à moitié de ses PM (pour une arme lourde avec servants);

– construire un **retranchement***;

– **action de commandement** (tous types de PC uniquement, voir 6.2).

– **action de coordination** des tirs de mortiers (PC échelon supérieur uniquement, voir 10.7).

* : ces actions sont **interdites** aux armes lourdes en batterie. Des servants avec une arme lourde non en batterie se comportent comme de l'infanterie.

^{NC} : Ces actions sont les seules permises à une unité NC activée par elle même.

Une unité active **neutralisée** ne peut entreprendre aucune action (voir 11.2).

Un marqueur *Mouvement* est placé sur une unité activée qui fait une action de mouvement **quel qu'il soit**.

6.2 - Tir offensif

Une unité active peut toujours faire un premier tir offensif automatique. Si le résultat du dé de couleur est inférieur ou égal à la valeur de cadence offensive indiquée sur le pion, elle peut **immédiatement** retirer. Si le joueur décide de ne pas tirer, les tirs offensifs de l'unité sont terminés. Tant que le dé de couleur le permet l'unité peut faire feu. En cas d'échec, l'unité ne peut plus effectuer de tir offensif. Les modificateurs de test de cadence (voir 6.5) s'applique au dé coloré (pour la cadence uniquement).

6.3 - Action de commandement

Un PC non stoppé et non neutralisé peut, en plus des actions précitées, choisir comme action :

– de faire agir une nouvelle fois une autre unité de sa formation (ou de toute autre formation pour le PC de l'échelon supérieur). L'unité « réactivée » doit se trouver adjacente ou empilée avec le PC.

– ou de retirer un marqueur *Stoppée* à une unité de la même formation, adjacente ou empilée avec le PC, sans que cette unité perde un pas de perte (voir 11.1). L'unité peut éventuellement agir immédiatement si elle ne l'a pas encore fait.

6.4 - Réactions des unités passives

Pendant le segment d'opérations adverse, une unité passive peut entreprendre une des réactions suivantes : tir défensif ou repli avant assaut.

6.5 - Tir défensif

Une unité passive peut faire un feu défensif sur une unité activée par l'adversaire. Chaque unité passive peut toujours faire un premier tir défensif automatique. Elle reçoit un marqueur *TD = test*.

Test de cadence

Une unité avec un marqueur *TD* peut tenter d'autres tirs défensifs par la suite. A chaque fois, elle devra tester sa cadence de tir défensive avec 2d6.

Si le résultat des dés est inférieur ou égal à la valeur de cadence, l'unité effectue son tir (et peut tenter par la suite d'autres tirs défensifs au moment voulu par le joueur); en cas d'échec, l'unité n'effectue pas le tir et le marqueur est retourné pour indiquer *Plus de TD*. L'unité ne peut plus alors effectuer de tir défensif ce tour.

Les modificateurs de test de cadence s'appliquent (+ 1 pour stoppée ou hésitante).

Conditions de tir défensif :

– une unité du joueur **passif** peut faire un tir défensif sur une unité ennemie en mouvement.

– une unité du joueur **passif** peut faire un tir défensif sur une unité ennemie qui vient de faire feu (ce type de tir défensif est limité aux unités qui ne possèdent pas de marqueur ***Mouvement***).

– une unité passive du joueur **actif** peut faire un tir défensif sur une unité ennemie qui vient de faire feu (ce type de tir défensif est limité aux unités qui ne possèdent pas de marqueur ***Mouvement***).

Le tir défensif est limité aux tirs directs (y compris les mortiers). La cible doit être dans la LdT du tireur (ou de l'observateur pour les mortiers, voir 10.6).

● Contre une unité **en mouvement**, le joueur passif arrête le mouvement d'une unité active à son entrée dans un hex. et annonce son intention de tirer. Il peut alors faire tirer toutes les unités qu'il souhaite (après réussite du test de cadence éventuellement). Une fois tous les tirs résolus, le joueur actif peut reprendre son mouvement.

Une unité passive ne peut tirer **qu'une seule fois par hex.** contre la même unité.

A chaque nouvel hex. dans lequel une unité active entre, le joueur passif peut tenter un tir défensif du moment qu'une unité en a la capacité. **Seule l'unité en mouvement est attaquée dans l'hex** (les autres unités présentes ne sont pas affectées par un tir défensif dû à un mouvement).

Une unité qui fait un tir défensif contre une unité ennemie en mouvement et qui possède un marqueur ***Mouvement*** à sa capacité de tir divisée par deux.

● Contre une unité active **qui fait feu**, le joueur passif, après résolution du tir, indique son intention de faire feu. Il peut alors faire tirer toutes les unités **n'ayant pas** de marqueur *Mouvement* (après réussite du test de cadence éventuellement) contre cette unité. Une unité passive ne tirer **qu'une fois** par tir d'unité cible (mais si l'unité active a gardé sa cadence et qu'elle retire, les unités passives peuvent de nouveau tenter un tir, et ainsi de suite).

A chaque tir défensif d'une unité **passive** du joueur **passif**, le joueur **actif** peut tenter un tir défensif avec une de ses unités **non active** (et n'ayant pas de marqueur mouvement), ce tir peut lui même déclencher de nouveau le tir défensif d'une unité du joueur **passif**, et ainsi de suite.

Seule l'unité ayant tiré subit le tir défensif (les autre unités de l'hex. ne sont pas affectées, sauf en cas de groupe de tir).

Important : le tir défensif n'affecte pas la possibilité pour une unité non encore activée d'effectuer une action lors de l'activation de sa formation. Inversement, une unité déjà activée peut effectuer des tirs défensifs sans modificateurs (mise à part la pénalité de mouvement).

6.6 - Repli avant assaut

Une unité passive qui subit un assaut (voir 12) peut tenter de reculer pour éviter le combat.

Une unité peut tenter de reculer juste avant qu'une unité active ennemie pénètre dans son hexagone. Le joueur passif interrompt le mouvement de l'unité active et replie son unité sur un hex. adjacent de son choix non occupé par une unité ennemie. Une unité ne peut se replier **qu'une fois** par segment d'action.

Ce mouvement de repli est considéré comme un mouvement tactique et l'unité reçoit un marqueur de mouvement. Cette unité est considérée comme ayant été **activée** pour ce tour et ne pourra donc plus entreprendre d'action. Les unités neutralisées et stoppées ne peuvent pas se replier.

L'unité faisant l'assaut doit entrer dans l'hex. laissé vacant, et peut éventuellement continuer son mouvement s'il lui reste assez de PM, voire tenter un nouvel assaut sur la même ou une autre unité.

6.7 - Enrayage et manque de munition

A chaque tir, les armes lourdes ont un risque d'enrayage ou de manque de munitions. Si, lors d'un tir, le résultat non modifié des dés est égal à **n** (voir ci-dessous), l'arme ayant tiré est soit enrayée, soit n'a plus de munitions :

– les mitrailleuses lourdes sont considérées comme enrayées pour n = **11** ou **12**, et sont susceptibles d'être réparées. A la fin de chaque tour, durant la phase administrative, le joueur propriétaire d'une arme enrayée jette les dés : sur un résultat de **8** ou moins, l'arme est de nouveau en état de servir. Sinon, une nouvelle tentative pourra être faite le tour suivant mais l'arme ne fonctionne pas. Une arme enrayée reste « montée » et peut être démontée pour le mouvement.

– les mortiers et canons sans recul n'ont plus de munitions pour n = **12** et ne peuvent plus faire feu jusqu'à la fin du scénario. Le pion est placé sur sa face servants, qui peuvent agir normalement.

7 - Mouvement

7.1 - Généralités

Une unité dépense des points de mouvement (**PM**) pour se déplacer d'un hex. à l'autre, selon la nature du terrain présent.

Une unité peut dépenser tout ou partie de ses PM pendant son déplacement. Les PM ne peuvent être reportés d'un tour sur l'autre.

Quel que soit le coût du terrain, une unité peut toujours se déplacer d'au moins un hex. Le tableau des effets du terrain indique la consommation de PM en fonction du type d'unité.

Une unité qui se déplace reçoit un marqueur ***Mouvement***.

7.2 - Empilement

Il ne peut y avoir plus d'une section de combat **ou équivalent** par hex. et deux véhicules, mais cette limitation d'empilement ne joue pas pendant le mouvement des unités. La taille des unités en « équivalent section » est donnée pour chaque scénario et chaque nationalité.

Les PC et les armes d'appui (mortiers, mitrailleuses moyennes ou lourdes, canon sans recul, etc.) **ne comptent pas** dans les limites d'empilement.

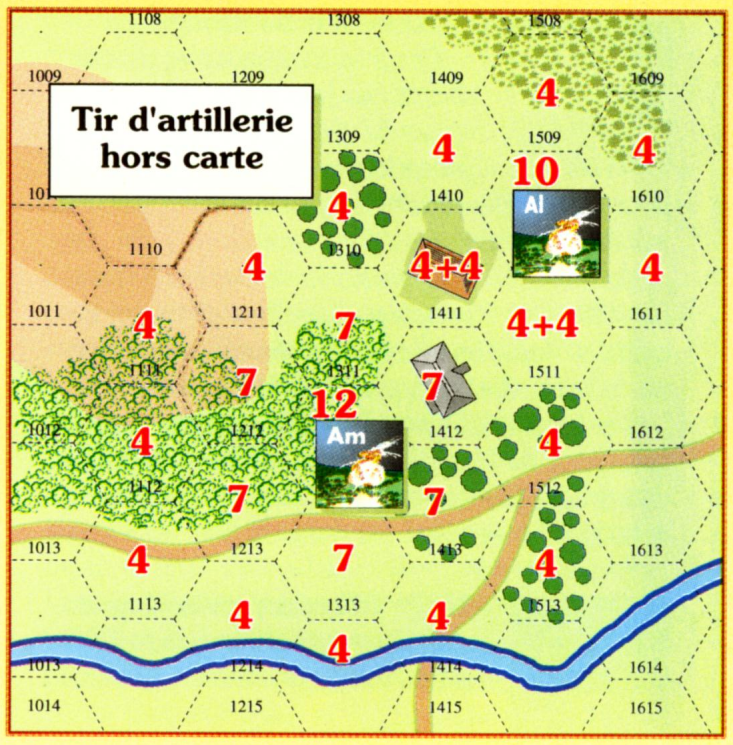
Quand un tir direct ou indirect antipersonnel est dirigé contre un empilement, **toutes** les unités de l'empilement sont attaquées par ce tir (sauf exception pour les tirs défensifs).

7.3 - Mouvement tactique

Une unité d'infanterie qui effectue un mouvement **d'un seul hex.** effectue un mouvement tactique ; elle sera ainsi moins vulnérable aux tirs et moins facilement reconnue. Le joueur doit annoncer avant de commencer son mouvement s'il s'agit d'un mouvement tactique, et l'unité ne peut alors avancer que d'un hex., quels que soient les résultats des tirs contre elle. Un marqueur *Mouvement* est posé sur l'unité.

7.4 - Mouvement sur route

Une unité **d'infanterie** qui se déplace uniquement sur route ou piste durant son mouvement et qui a débuté ce mouvement sur route ou piste bénéficie d'un bonus de **+ 2** PM.



8 - Pions cachés

L'utilisation de pions cachés et de leurre permet de simuler l'incertitude sur l'emplacement et la nature exacte des unités adverses. Les marqueurs *Caché* et les pions leurres sont identiques.

Toutes les unités commencent un scénarios en étant cachées, ainsi que les unités qui entrent en renfort. Un marqueur *Caché* (et un seul) est posé sur chaque pion ou empilement.

Pendant la partie, quand une pile d'unités cachées se séparent, chaque unité reçoit un marqueur caché ; de même, quand des unités cachées s'empilent, un seul marqueur caché recouvre la pile, les autres étant retirés.

Les unités ou leurres non reconnus sont moins vulnérables au tir (voir table de tir). De plus, les piles recouvertes d'un marqueur *Caché* ne peuvent pas être examinées.

Leurres

Les joueurs peuvent disposer en plus d'un certain nombre de leurres (donnés par le scénario). Au moment du placement, ces pions leurres peuvent être utilisés pour composer des piles complètes de leurres ou pour se combiner avec de vraies unités. Une pile de leurre ne reçoit pas de marqueur *Caché* en plus au moment du placement.

Les leurres reconnus sont retirés du jeu, aucun pion leurre supplémentaire ne peut être créé pendant la partie. Les leurres se comportent comme de vraies unités tant qu'ils n'ont pas été révélés : ils peuvent être activés et se déplacer.

Découverte d'unité

Un pion caché ou un leurre sont **reconnus** de la façon suivante :

– il **effectue un tir** et se trouve dans la LdV valide d'une unité ennemie;

– il effectue un assaut en terrain dégagé ou léger : le marqueur est retiré **avant** l'assaut;

– il effectue un assaut en terrain moyen ou important ou subit un assaut. Le marqueur *Caché* est retiré au moment de la résolution de l'assaut, après le test d'initiative;

– il est immobile ou se déplace et se trouve dans la LdV valide d'une unité ennemie et à **distance d'observation**. Ces distances d'observation sont données en fonction de la cible sur la table d'observation (page 38). Si une gène visuelle est présente dans la LdV, la cible est considérée en abri léger.

– il subit un tir qui n'est pas un *Pas d'effet* (l'effet du tir est résolu de manière normale).

Le marqueur *Caché* est alors retiré du pion.

Dans un empilement, seules les unités qui entrent dans les cas précédents sont reconnues.

Camouflage

Quand un pion reconnu se trouve de nouveau hors de distance d'observation d'unités ennemies, le joueur propriétaire peut, à la fin du tour (en phase administrative), remettre un marqueur *Caché* sur ce pion.

Note : Afin de ne pas révéler la position d'un PC caché lors de l'activation de sa formation, les joueurs peuvent poser un marqueur *Activé* sur une unité de la formation.

9 - Tirs directs

Le tir direct nécessite d'avoir une ligne de tir valide sur la cible reconnue (voir 4.1). Les unités pouvant tirer en tir direct sont : les blindés, les unités d'infanterie, les antichars, les mitrailleuses, les canons sans recul (voir cas particulier des mortiers, 10.4). Un tir direct est toujours dirigé contre l'ensemble des cibles présentes dans l'hex. désigné par le tireur. Les tirs directs sont, soit des tirs d'unités actives, soit des tirs défensifs d'unités inactives (du joueur actif ou passif).

9.1 - Procédure de tir direct

Le joueur désigne l'unité ou les unités qui tirent et la cible, à portée de tir direct. La LdT est vérifiée après la déclaration de tir : s'il s'avère qu'elle n'est pas valide, le tir est effectué normalement (test de cadence, risque de casse, etc.) mais sans effet sur la cible. Le tir est ensuite résolu normalement.

9.2 - Tirs groupés

Si elles font partie d'une même formation activée, les unités empilées ou adjacentes peuvent combiner leur tir sur une même cible, elles sont donc toutes activées **simultanément** pour le tir.

Les unités stoppées, faisant partie d'une formation hésitante ou qui effectuent une action **mouvement + tir** ne peuvent pas faire de tir groupé.

En tir défensif, le joueur passif peut combiner les tirs de plusieurs unités empilées ou adjacentes de la **même formation**, mais chaque unité doit faire un test de cadence individuellement. Dans un groupe de tir composé d'unités adjacentes, une unité qui rate son test n'empêche pas les autres unités adjacentes de combiner leur tir (il suffit que le groupe soit constitué au moment de la déclaration de tir).

9.3 - Résolution des tirs

La procédure de résolution est la suivante :

● **Calcul** du facteur d'attaque

Le facteur d'attaque est éventuellement modifié (distance, état, etc.) pour obtenir le facteur d'attaque final de chaque unité. En cas de groupe de tir, les unités font la somme des puissance modifiées.

● **Détermination** du résultat

Le joueur attaquant jette 2d6 pour chaque unité dans l'hex. visé. Chaque jet de dés est modifié selon les modificateurs de la table, le résultat est indexé avec le facteur d'attaque total sur la TRC (p. 38) et détermine le résultat final du tir (voir 11).

La colonne directement inférieure est utilisée si le facteur d'attaque ne figure pas sur la table. Exemple : un tir de puissance **13** est résolu sur la colonne **12** de la TRC.

10 - Artillerie

Les tirs d'artillerie ou de mortiers, qu'ils s'agissent de tirs de batterie hors-carte ou sur carte sont des tirs **indirects** explosifs ou fumigènes. Tous les tirs d'artillerie **hors-carte** sont résolus en début de tour durant la phase d'artillerie.

10.1 - Généralités

Un tir indirect ne nécessite pas d'avoir une ligne de vue entre le tireur et la cible, une autre unité amie pouvant avoir une LdV pour diriger le tir. Seules les unités **d'observateurs** peuvent diriger un tir d'artillerie. Les observateurs sont soit les pions PC, soit les pions OA (observateur d'artillerie).

Planification de tirs : lors de la phase d'artillerie, les joueurs notent **en secret** les hexagones visés par chaque batterie. Au tour suivant, chaque joueur place ses marqueurs sur les hex. ciblés et résout ses tirs selon la procédure suivante. L'ordre de résolution est sans importance mais tous les tirs d'artillerie sont considérés comme simultanés.

10.2 - Procédure de tir indirect

La procédure suivante ne s'applique que pour les batteries **hors-carte**. Elle ne s'applique donc pas aux tirs de mortiers sur carte.

En phase d'artillerie, les deux joueurs placent et résolvent leur tirs d'artillerie. En cas de tirs multiples sur les mêmes cibles, les valeurs d'attaque de l'artillerie sont ajoutées (voir exemple), après correction de chaque tir.

Procédure : la procédure complète s'applique pour chaque tir demandé.

1. Sans indiquer l'hex. visé, le joueur teste pour savoir si le tir d'artillerie tombe ce tour (voir 10.5). Si le tir est retardé, la procédure s'arrête.

2. Le joueur place dans l'hex. visé un marqueur *Impact* (ou *Fumigène*) correspondant au calibre utilisé (léger, moyen ou lourd), en vérifiant éventuellement la LdV de l'observateur (cette vérification peut être faite en secret, même si l'observateur n'est pas camouflé).

3. Le joueur teste la correction de tir, en appliquant les modificateurs.

4. Le marqueur d'artillerie et éventuellement déplacé et le tir est résolu avec la puissance correspondante sur les hex. affectés, avec un jet de dés pour chaque unité dans chaque hex.

10.3 - Contraintes de tir

Pour pouvoir demander un tir (c'est-à-dire noter en secret l'hex. ciblé) et placer le tour suivant un marqueur de résolution, une unité capable de diriger ce tir doit posséder une **LdV** sur cet hex. Le fait de diriger un tir ne compte pas comme une action.

Quand il pose son marqueur, le joueur vérifie la LdV afin de calculer les modificateurs de correction. Une LdV n'est pas nécessaire pour placer le marqueur (elle l'est juste pour demander le tir) mais une pénalité s'applique à la correction. La même pénalité s'applique si l'observateur a été éliminé entre-temps mais le tir est néanmoins résolu.

Les règles spéciales de scénario indique par ailleurs quelle unité de l'ordre de bataille a le droit de diriger le tir de telle batterie (certaine unités pourront diriger le tir de plusieurs batteries, d'autres une particulière, etc.).

Annulation de tir : le joueur peut annuler la résolution d'un tir, en ne plaçant pas de marqueur (ou en retirant le marqueur en attente), si l'observateur est toujours sur la carte ; il peut également dans la même phase choisir un autre hex. cible pour le tour suivant. Par contre, il ne peut pas retarder la résolution d'un tir.

10.4 - Corrections et délais de tir

Après avoir résolu leurs tirs d'artillerie, chaque joueur peut noter un nouvel hex. cible pour chaque batterie. Si l'hex. visé reste le même, un modificateur favorable s'applique à la correction de tir.

Délais de tir

Un tir d'artillerie peut être retardé. Avant de poser un marqueur de tir d'artillerie, le joueur jette 2d6 et consulte la Table des délais, afin de savoir si la mission d'artillerie arrive ou non ce tour. Si la mission est retardée, le tir est reconduit au tour suivant où la même procédure sera répétée (un modificateur favorable s'applique à chaque tour de retard).

10.5 - Efficacité de l'artillerie

Un marqueur d'artillerie placé en début de tour reste présent sur la carte pendant tout le tour qui suit. Pendant la phase d'opérations, une unité qui effectue un **mouvement** dans un hex. affecté par de l'artillerie subit une attaque d'artillerie (puissance indiquée par le diagramme). Une unité peut subir un tir pour chaque hex. parcouru dans la zone d'impact.

Seule l'unité qui se **déplace** est affectée par un tir d'artillerie pendant la phase d'opérations.

EXEMPLE D'ASSAUT

Une unité de paras français (choc, moral 8) fait un assaut dans un hex. de protection moyenne contenant deux unités VC (ligne, moral 7). Les deux joueurs testent l'initiative : le Français jette un dé et ajoute 8, pour un total de 11 ; le VC jette un dé pour chaque unité et obtient 12 et 8. L'ordre de résolution est : VC - Paras - VC. Le premier VC jette les dés et obtient 6. C'est suffisant pour causer une perte aux paras (il aurait fallu faire 4 ou moins pour les éliminer).

Le Français choisit bien sûr d'attaquer l'autre VC et il jette les dés, avec +1 (perte) et + 1 (prot. moyenne). Il obtient 4, élimination directe ! Le combat est terminé car le joueur VC décide de retirer son unité survivante. Victoire !

10.6 - Tir de fumigènes

Destinés à masquer les mouvements, les fumigènes gênent les lignes de vue et de tir (voir 4). La procédure de tir est la même que pour des obus explosifs mais, en cas de réussite du test de tir, un marqueur *Fumigène* 1 ou 2 est placé dans chaque hex. affecté par le bombardement. Ce marqueur *Fumigène* possède une valeur indiquant sa durée en tours (un ou deux), il est retourné ou retiré durant la phase administrative.

Les fumigènes sont considérés comme étant à la hauteur de l'hex. où ils sont placés. Les unités de combat placent des fumigènes de **valeur 1** dans leur propre hex. ou dans un hex. adjacent.

10.7 - Effets sur les bâtiments

Si le résultat obtenu sur la TRC est au moins un résultat de perte (1 ou E) :

– un tir **d'artillerie** hors-carte de tout type effectué sur un bâtiment en bois transforme celui-ci en ruine et peut l'enflammer (voir 15.3). De plus, un marqueur d'incendie est placé dans l'hex. sur un résultat de 1 à 3 avec 1d6;

– un tir **d'artillerie** moyenne ou lourde effectué sur un bâtiment **en dur** transforme celui-ci en ruines. De plus, un marqueur d'incendie est placé dans l'hex. sur un résultat de 1 ou 2 avec 1d6.

L'effet sur un bâtiment n'a aucun effet supplémentaires sur les unités de l'hex.

10.8 - Mortiers sur carte

Les mortiers sur carte effectuent des tirs indirects (avec observateurs) mais leurs tirs sont résolus comme des tirs directs. Ils peuvent également tirer un obus fumigène dans l'hex visé.

Un mortier tire quand il est activé ou en tir défensif. Un mortier peut faire feu sur un hex. soit quand il dispose lui-même d'une LdV valide, soit quand le PC de sa formation (ou le PC de l'échelon supérieur) a une LdV sur l'hex. visé. La résolution d'un tir de mortier se fait comme un tir normal, avec la puissance de feu indiqué sur le pion. Attention, seuls les modificateurs de **tir indirect** s'appliquent.

Les mortiers possèdent une distance minimale de tir, en deçà de cette portée, le tir est impossible. Un mortier ne peut former un groupe de feu qu'avec d'autres mortiers empilés ou adjacents.

Rappel : les hex. de gènes visuelles n'affectent pas le tir d'un mortier mais la LdV est bloquée au-delà d'un total de **cinq hex.** de gène.

10.9 - Coordination des tirs

Le PC de l'échelon supérieur à la possibilité lors de son activation de choisir une action de coordination des tirs de mortiers (ou d'autres armes selon les scénarios). Quand il est activé, ce PC peut activer tous les mortiers (ou une partie seulement) commandés des formations commandées, pour les faire tirer sur une ou des cibles sur lesquelles il possède une LdV valide. Ce tir compte comme une action pour les mortiers et le PC, et les mortiers ne pourront plus tirer quand leurs formations respectives seront activées. De même, un mortier déjà activé ne peut participer à ce tir.

11 - Résultats de combats

Une attaque directe ou indirecte affecte toutes les unités dans un hex., avec un jet de dés de résultat pour **chaque** unité dans l'hex. Il y a cinq sortes de résultats possibles :

– pas d'effet (**–**);

– test de stoppage (**S, S1, S2**) : l'unité teste sous son moral (normal ou modifié : S2 indique que **deux** est rajouté au jet de 2d6) et reçoit un marqueur *Stoppée* en cas d'échec;

– test de neutralisation (**N, N1, N2, N3**) : l'unité teste sous son moral (normal ou modifié : N1 indique que **un** est rajouté au jet de 2d6) et reçoit un marqueur *Neutralisée* en cas d'échec;

– un pas de perte (**1**) : l'unité subit un pas de perte et devient automatiquement **stoppée**;

– éliminée (**E**) : l'unité est éliminée.

11.1 - Unité stoppée

Une unité *stoppée* ne peut plus se déplacer**,** sa capacité de tir est réduite.

Retirer un marqueur *Stoppée* :

– une unité qui reçoit un marqueur *Stoppée* peut le retirer immédiatement ou lors de l'activation de sa formation en subissant un pas de perte.

– le marqueur *Stoppée* est retiré en fin de tour durant la phase administrative.

11.2 - Effets de la neutralisation

Une unité neutralisée ne peut plus se déplacer ni combattre. Une unité neutralisée qui devient neutralisée une seconde fois **perd un pas de perte** et reste neutralisée. un résultat stoppée sur une unité neutralisée n'a pas d'effet.

Pour retirer son marqueur *Neutralisée*, une unité doit tester en phase administrative. Pour cela, le joueur doit faire, avec 2d6, un chiffre inférieur ou égal à son moral moins un (**M – 1**).

Modificateurs : présence du PC non neutralisé (de formation ou de l'échelon supérieur) dans l'hex. : **– 2** aux dés; PC adjacent : **– 1** aux dés. Un PC ne peut recevoir ce modificateur que du PC de niveau supérieur.

12 - Moral des formations

12.1 - Formation hésitante

Après un certain nombre de **pas de combat** perdu par une formation (indiqué par le scénario), celle-ci devient **hésitante**. Un marqueur correspondant est placé sur le PC de cette formation pendant la phase administrative du tour où ce niveau de perte est atteint.

Les unités de cette formation sont considérées comme hésitantes et ont leur moral réduit de **1** (y compris pour l'activation).

Chaque pas de perte d'un PC compte comme **deux pas** de perte pour cette règle.

12.2 - Formation démoralisée

Après un certain nombre de **pas de combat** perdus par une formation (indiqué par le scénario), celle-ci peut devenir **démoralisée**. Le moral de cette formation est testé pendant la phase administrative du tour où ce niveau de perte est atteint

Le joueur doit obtenir, avec 2d6, un chiffre inférieur ou égal au moral modifié (**M – 1**) du PC de la formation.

– si le test réussit, la formation reste hésitante. Elle devra tester, selon la même procédure, si elle subit de nouvelles pertes pendant les tours suivants (un seul test par tour quelque soit les pertes);

– si le test échoue, toutes les unités de la formation sont considérées comme éliminées et retirées de la carte.

Une formation qui devient hésitante et désorganisée le même tour teste avec son moral – 1.

Chaque scénario indique les deux valeurs d'hésitation et de démoralisation des formations.

13 - Assaut

Un assaut a lieu quand une unité ou une pile d'unité (ces unités doivent être activées ensemble et débuter leur mouvement empilées) pénètre dans

un hex. occupée par une unité adverse (c'est le seul cas où deux unités ennemies peuvent s'empiler) en faisant l'action Assaut. Cet assaut est résolu immédiatement. Une unité stoppée, neutralisée ou hésitante ne peut pas engager d'assaut mais elle peut se défendre si elle est attaquée.

Une unité capable de faire un tir défensif sur l'unité qui fait l'assaut peut le faire **avant** en cas de mouvement normal mais seulement après en cas de mouvement tactique.

Résolution d'un assaut

Chaque joueur jette **1d6** pour chaque unité et ajoute le moral de l'unité et les modificateurs. La somme obtenue pour chaque unité indique l'ordre de combat, l'unité avec la somme la plus élevé frappant en premier sur l'unité de son choix, puis dans l'ordre décroissant. Les unités faisant le même résultat au dé effectuent leur assaut simultanément. Le choix de la cible se fait au moment où une unité attaque réellement.

Quand une unité résout son assaut, le joueur jette les dés, applique les modificateurs et lit le résultat sur la table d'assaut. La qualité de troupe (choc, vétéran, etc.) est indiqué par le scénario. L'unité ciblée peut ne pas être affectée, subir un pas de perte ou être éliminée.

Quand tous les assauts ont été résolus, le joueur défenseur a l'option de retirer tout ou partie de ses unités survivantes. Le choix est libre par unité. Une unité qui recule se place dans un hex. libre d'unités ennemies adjacent et devient automatiquement **stoppée**. Le joueur attaquant peut ensuite faire de même (l'unité devient également stoppée).

Les unités restant dans l'hex. doivent alors résoudre un nouvel assaut, en répétant la procédure, et ainsi de suite.

14 - Appui aérien

14.1 - Demande d'appui

Le nombre et la qualité des missions aériennes sont données par les scénarios.

La procédure de demande est strictement la même que pour l'artillerie, mis à part que l'hex. ciblé en secret n'a pas besoin d'être dans la LdV d'une unité quelconque. Le délai de la mission est déterminé par la table de délai.

14.2 - Résolution des missions

Quand l'appui aérien arrive, il est placé sur l'hex. visé. La table de correction est consultée en jetant 2d6. Le marqueur est alors placé dans l'hex. de destination finale dans la direction voulue par le joueur. L'altitude de la mission est soit imposée, soit libre au choix du joueur, selon le type d'appareil. Le choix de l'altitude se fait avant la détermination de la correction.

Si le joueur adverse possède une arme antiaérienne capable de tirer sur l'appareil (qui possède une LdV et se trouve à distance de tir), il peut tenter d'interrompre la mission. La LdV contre un appareil en altitude moyenne ou haute est considérée comme se faisant vers un hex. de niveau plus haut que tous les hex. de la carte (la règle d'hex. aveugle s'applique toutefois). Un appareil en altitude basse est considéré comme au niveau 3.

Pour résoudre son tir AA, le joueur jette 2d6, applique les modificateurs et doit obtenir un résultat inférieur ou égal à la **valeur de tir** de l'unité faisant feu. Si le tir est réussi, le marqueur d'appui est alors retiré de la carte et la mission se termine. Une unité antiaérienne ne peut tirer qu'une seule fois par phase d'appui aérien, ce qui n'empêche pas l'unité d'être activée normalement durant la phase d'opérations.

14.3 - Missions aériennes

De façon générale une mission aérienne affecte l'hex. dans lequel se trouve le marqueur et les deux hex. situés immédiatement derrières pour les bombardements et les deux hex. devant pour l'appui au sol. Le marqueur doit donc être placé dans une direction particulière (voir schéma).

Pour ce premier module sur l'Indochine, il y a trois sortes de missions aériennes :

– **bombardement** : les hex. visés et les deux hex. immédiatement autour sont attaqués comme pour un tir **indirect** (voir table).

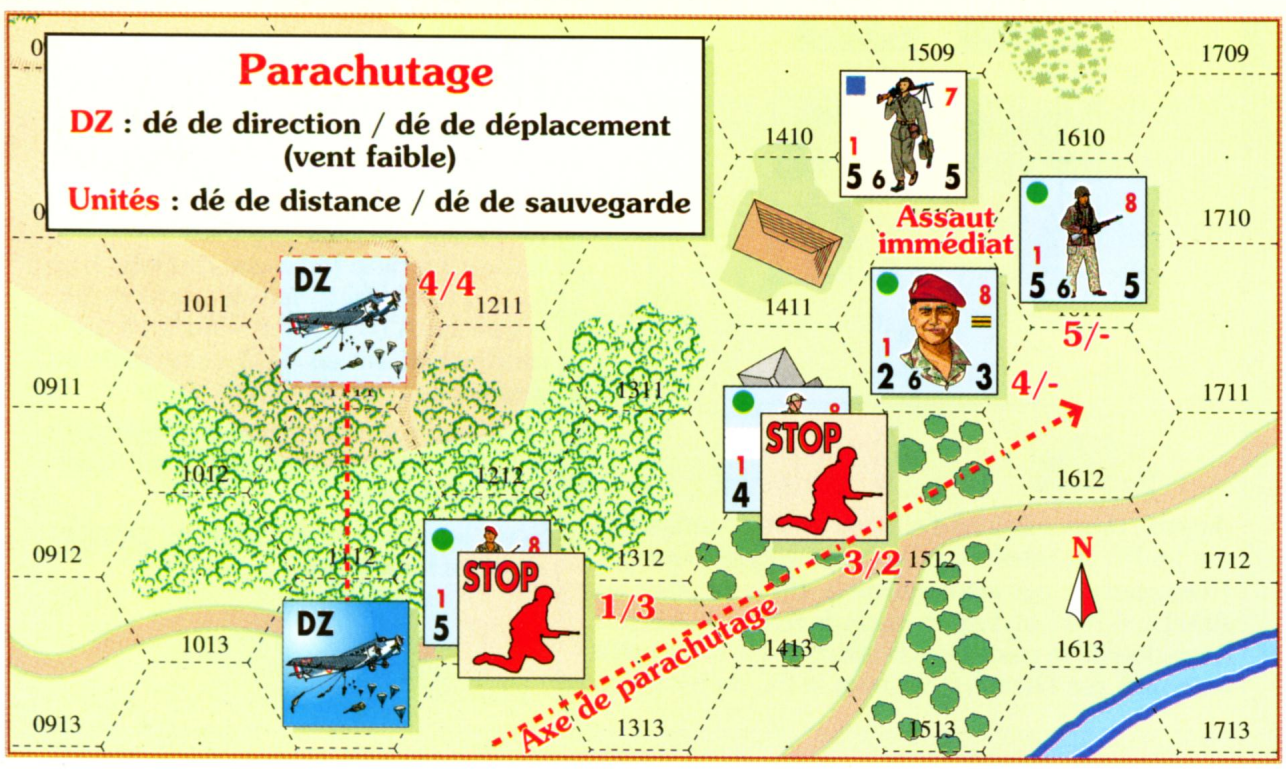
– **bombardement au napalm** : les hex. visés et les deux hex. immédiatement autour sont attaqués comme pour un tir **indirect.**

– **appui au sol** : les hex. visés uniquement sont attaqués comme pour un tir **direct**, avec la valeur indiquée sur le marqueur.

Les bombardements se font à moyenne ou haute altitude, l'appui au sol se fait à basse ou moyenne altitude, au choix du joueur qui l'annonce au début de la mission.

14.4 - Effets sur le terrain

Les effets sur les bâtiments sont les mêmes que pour l'artillerie (bombardement uniquement, voir 10.7). Un bombardement au napalm enflamment de plus les trois hex. visés quel que soit leur nature après résolution du bombardement (un marqueur incendie est placé dans ces hex., voir 15.3) et des marqueurs fumigènes sont placés dans les hex. adjacents.



15 - Règles particulières

15.1 - Parachutages

Le largage d'unité est résolu en début de phase d'opérations, avant la phase d'initiative par le joueur propriétaire. Ce dernier est automatiquement le **premier** joueur à devenir actif lors du tour où à lieu le parachutage.

Le marqueur *Drop zone* est placé dans l'hex. indiqué ou choisi (selon le scénario) et dans la direction désirée par le joueur. Celui-ci jette 1d6 afin de connaître le déplacement du marqueur en direction, un autre d6 indiquant la distance de déplacement, en fonction de la météo (voir page 38).

Le dé de distance est ensuite jeté selon la même procédure pour chaque unité larguée, afin de connaître leur éparpillement au sol en distance par rapport au marqueur. Les unités sont larguées dans la même direction que le marqueur, **en avant** de celui-ci (voir exemple). Si une unité atterrit :

– dans un hex. occupé par l'ennemi, il y a un assaut. Les paras survivants sont *Stoppés*;

– dans un hex. de jungle, colline escarpée, bâtiments ou incendié, le joueur jette 1d6. Sur un résultat de 1 ou 2, l'unité subit un pas de perte (un chef est donc tué), 3 à 6, elle est stoppée.

– hors-carte : elle pourra pénétrer sur la carte **au tour suivant** par l'hex. le plus proche de son point d'atterrissage, en dépensant tous ses PM.

15.2 - Retranchements

Les retranchements représentent tous les travaux possibles pour améliorer la protection individuelle (trous d'hommes, nid de mitrailleuse, etc.). Elles apportent un modificateur favorable en défense (contre le tir et l'assaut) et nécessitent deux tours pour être construites.

Le marqueur possède une face *En construction*, et une face construite. Si l'unité qui construit le retranchement quitte l'hex. avant la construction définitive, celui-ci est immédiatement retiré de la carte. Une fois construit, toutes les unités peuvent bénéficier du retranchement . Les retranchements apportent une protection **moyenne**.

Par ailleurs, des positions préparées (casemates, tranchées, etc.) sont disponibles selon les scénarios. Elles peuvent être placées selon les indications du scénario. Les positions préparées ne peuvent jamais être aménagées en cours de partie. Elles apportent une protection importante.

15.3 - Incendie

Les incendies peuvent se déclarer suite à des tirs d'artillerie sur des bâtiments ou un bombardment au napalm : un marqueur incendie est placé dans l'hex.

Un hex. incendié compte comme un fumigène pour les lignes de vue. Il est interdit d'entrer dans un hex. d'incendie.

Une unité située dans un hex. incendié devient stoppée. Au début de la phase administrative, elle est placée, au choix du joueur, dans un hex. adjacent libre d'unités ennemies (même si elle est neutralisée), en respectant les limites d'empilement. Si ce mouvement est impossible, elle est éliminée. ❐

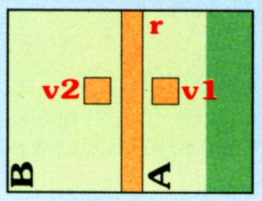
Remerciements

Les auteurs remercient tous les concepteurs de système tactique qui, depuis plus vingt ans, ont fait le bonheur des passionnés de cette échelle. Plus simplement, nous remercions également MM. Bey et Olivier.

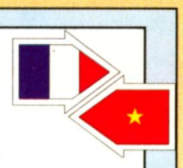
BATAILLE DU RAIL EN ANNAM

Tam quan, 19 au 22 juillet 1949

Seules les rangées Axx01 à Axx07 sont jouables



Opération « BETA », Sud Annam du 19 au 22 juillet. Des éléments divers sont engagés dans cette opération amphibie qui a pour but de détruire la gare de Tam Quan. Malgré la présence d'unités viets qui contre-attaquent, et après le parachutage d'une tonne d'explosifs, plus de six locos et une vingtaine de wagons sont détruits, portant un coup sérieux à la logistique viet minh en Annam.



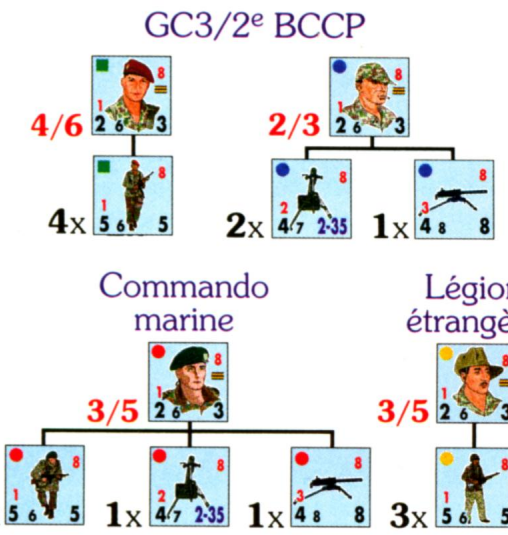
Union française

GC3 du 2e BCCP, commando Marine, éléments de la Légion étrangère

Type des unités : **choc**

Taille des unités : **1/2 section**

Distance de commandement : **3 hex.**



Appui : 2 missions d'appui au sol

Placement : Les unités pénètrent par le bord est de la carte A, ou le long de la voie ferrée par le bord nord de la carte A.

En rouge sont indiqués les niveaux d'hésitation et de démoralisation de chaque formation.

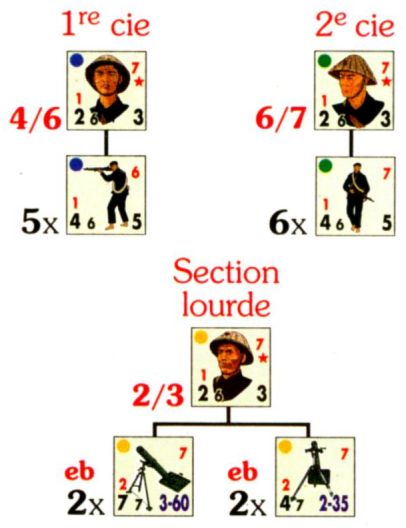
Viet Minh

Bataillon de recrues viet minh

Type des unités : 1re cie **: bleu,** 2e cie et section lourde **: ligne**

Taille des unités : **1 section**

Distance de commandement : **3 hex.**



Placement : la 1re cie se place dans Tam Quan (villages 1 et 2), la section lourde se place dans An-Son (village A).

La 3e cie rentre par le bord ouest de la carte B au tour **4**.

Eb signifie que les armes lourdes commencent la partie en batterie.

Règles spéciales

Les Viets se placent en premier et disposent de **six** leurres, les Français disposent de **six** leurres.

Durée : 10 tours

Initiative : au premier tour, initiative française, les tours suivants **+ 1** au dé pour le Français.

Météo : bonne

Visibilité : de jour

Terrain :

– voie ferrée placée sur les hexs A101 à A 2301 ;

– village 1 : 1a en A1102, 1b en A 1302 ;

– village 2 : 2a en B 1213, 2b en B 1214;

– collines douces.

Conditions de victoire :

Le joueur français gagne en s'emparant totalement de Tam Quan (villages 1 et 2, plus d'unités viets dans la localité) et en s'y maintenant jusqu'à la fin du scénario.

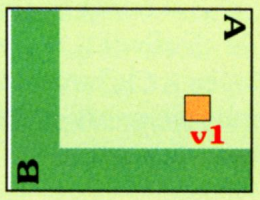
Le joueur viet Minh gagne en empêchant le joueur français de remplir ses conditions de victoire.

Seuls les mortiers peuvent tirer des fumigènes.

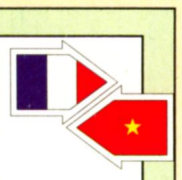
UN COUP POUR RIEN

Dong Khé, 27-28 mai 1950

Seules les rangées Axx09 à Axx15, A06xx à A23xx et B01xx à B18xx sont jouables



Alors que le poste de Dong khé sur la RC4 vient juste de tomber au main des viets, le 3e BCCP est parachuté pour le reprendre et faire jonction avec le 10e Tabor qui arrive de That khé. En moins d'une heure les viets sont bousculés par les paras qui s'emparent de la citadelle et du village. Le poste retombera, hélas, au main des viets en septembre et scellera le sort des colonnes Lepage et Charton lors de la tragédie de la RC4 suite à l'abandon de Cao bang.



Union française

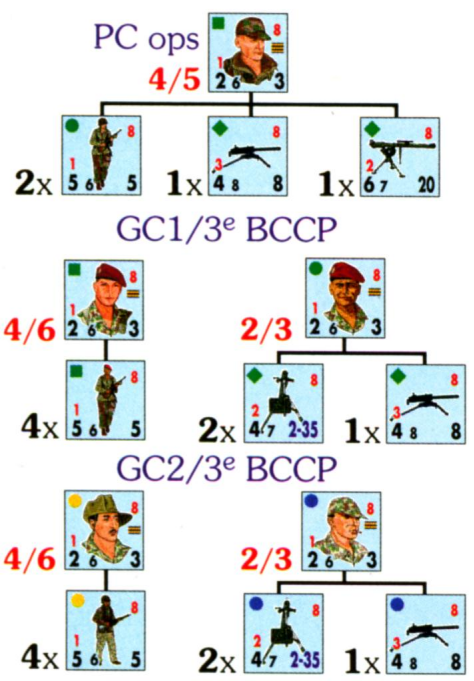
Eléments du 3e BCCP

Type des unités : **choc**

Taille des unités : **1/2 section**

Distance de commandement : **3 hex.**

Echelon supérieur : **10 hex.**



Appui : trois missions d'appui au sol.

Placement : les unités sont parachutées au tour 1, un largage par formations. Le PC ops est largué au tour 2.

Viet-Minh

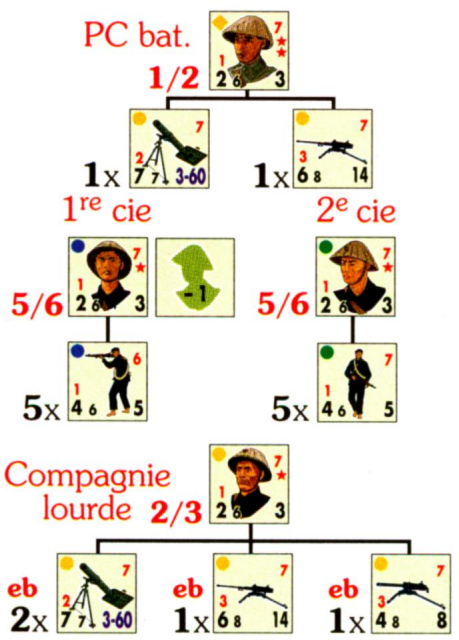
Eléments de la brigade 308

Type des unités : **ligne**

Taille des unités : **1 section**

Distance de commandement : **3 hex.**

Echelon supérieur : **10 hex.**



Appui : deux missions d'artillerie légère commandées par les PC du bataillon ou de la compagnie lourde.

Placement : des éléments de la 1e cie se place en A0412, A1010 et dans un rayon de 5 hex. de A1011. La cie lourde se place dans le village 1. La 2e cie entre au tour 3 par l'hex A1001 avec le PC du bataillon.

Règles spéciales

Les viets se placent en premier et disposent de 5 leurres.

Durée : 10 tours

Initiative : au premier et second tours, initiative française , les tours suivants **+ 1** au dé pour le français.

Météo : bonne, vent léger

Visibilité : de jour

Terrain :

– village 1 : 1a en A1208, 1b en A 1008 ;

– position préparée en A1010 ;

– retranchement construit en A0412 ;

– collines escarpées.

Conditions de victoire :

Le joueur français gagnes'il s'empare totalement de la forteresse de Dong Khé (plus d'unités viets dans la position préparée en A1010), de « Montmartre » (retranchement en 412) et controle au moins deux hex.du village.

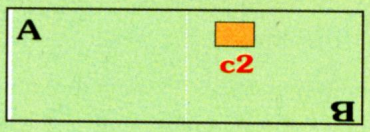
Le joueur viet minh gagne en empêchant le joueur français de remplir ses conditions de victoire.

Seuls les mortiers et l'artillerie peuvent tirer des fumigènes.

« EN POINTE TOUJOURS ! »

LA LONGUE MARCHE

Tu Lê, 16 octobre 1952



Seules les rangées A06xx à A23xx sont jouables

Le 6e BPC de Bigeard est parachuté sur Tu Lê, afin de receuillir les garnisons des différents postes du pays thaï qui reculent devant l'irrésistible poussée viet en direction du Laos. Echappant de justesse à l'encerclement le 6e BPC parcourt 80km à travers la jungle avec les viets sur ses talons, avant de rejoindre les forces françaises qui l'attende sur la Rivière Noire.

Union française

Eléments du 6e BPC et de la garnison du poste de Gia Hoï.

Type des unités : **choc** pour les paras, **ligne** pour les Thaïs.

Taille des unités : **1/2 section**

Distance de commandement : **3 hex.**

Echelon supérieur : **15 hex.**

Appui : **deux** mission de bombardement

Placement : le PC et la garnison se placent dans Tu Lê, les autres unités se placent sur la carte B au-delà de la zone d'entrée viet.

Viet-Minh

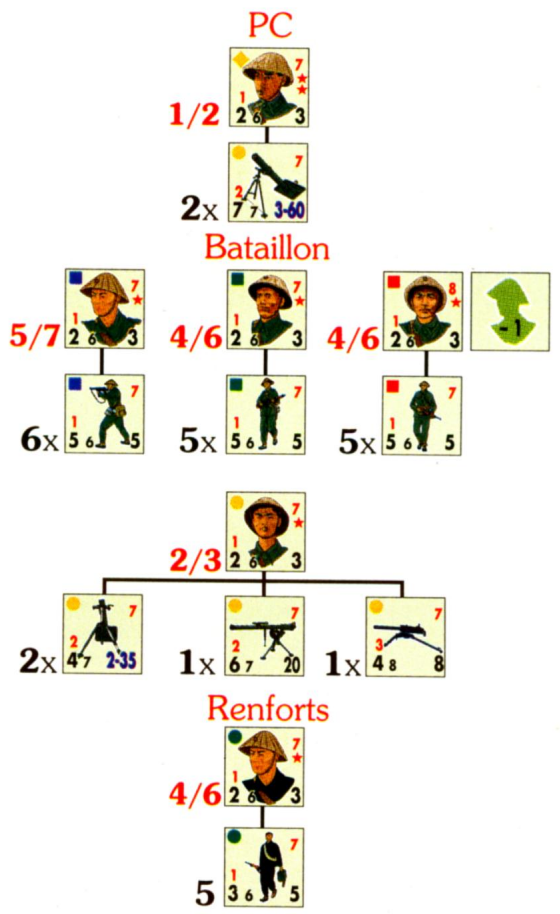
Eléments de la division 308

Type des unités : **vétérans**

Taille des unités : **1 section**

Distance de commandement : **3 hex.**

Echelon supérieur : **10 hex.**



Placement : Les unités viet entrent par les bords nord et est de la carte B entre les hex. 0107 et 1104, une cie par tour. Le PC entre avec une des cie au choix du joueur.

Les renforts rentrent au tour **5** + 1d6 par le bord sud ou nord de la carte A. Le joueur garde secret son tour d'entrée (il jette le dé au début de la partie).

Règles spéciales

Les Français se placent en premier. Les unités de la garnison ne sont pas cachées.

Durée : 15 tours

Initiative : au premier tour, initiative viet, les tours suivants initiative normale.

– Météo : bonne

– Visibilité : de **nuit** pour les trois premiers tours, de jour pour le reste du scénario.

Terrain :

– colline 2 : 2a en B1411, 2b en B2105, 2c en B1914;

– collines escarpées.

Conditions de victoire :

Le joueur français gagne en sortant de la carte A par l'hex A0608 à partir du tour **7**, et en ne perdant pas plus de 10 pas de combat. Les civils perdus comptent comme 3 pas de combat.

Le joueur viet gagne en empéchant le joueur français de remplir ses conditions de victoire.

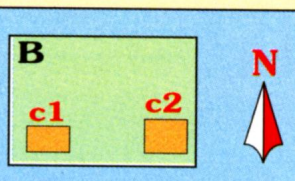
Les civils ont **quatre** points de mouvement.

Seuls les mortiers peuvent tirer des fumigènes.

Les deux MMG françaises de la section lourde peuvent être ventilées dans les autres sections de la compagnie. Si elles sont détruites elles comptent comme perte **pour** la section lourde.

AU CUL DES VIETS !

Khau Vac, 6 octobre 1951



Parachutés sur les arrières des unités viet minh qui attaquent en nombre le poste de Nghia Lo, le 2e BEP et le 8e BPC ont pour mission de harceler les lignes de communication viets. Alors que les bo-doïs sont attaqués sans relache par l'aviation devant le poste, les paras accrochent violemment des unités de renforts, achèvant de casser le moral des Viets qui repassent la riviere Rouge le15 octobre.

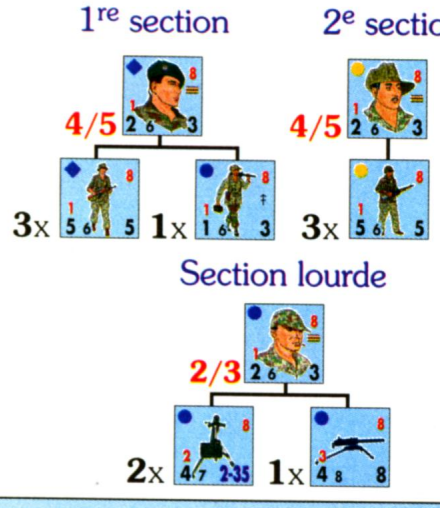
Union française

Eléments d'une compagnie du 2e BEP

Type des unités : **choc**

Taille des unités : **1/2 section**

Placement : les unités se placent n'importe où entre les rangées B05xx et B19xx sauf dans le village A.



Viet-Minh

Eléments du régiment 209

Type des unités : **ligne**

Taille des unités : **1 section**

Placement : les unités entrent par l'hex 0107.

Règles spéciales

Les Français se placent en premier et disposent de **six** leurres.

Durée : 10 tours

Initiative : au premier tour, initiative viet, les tours suivants **+ 1** au dé pour le Français.

Météo : bonne **Visibilité** : de jour

Terrain :

– colline 1 : 1a en B0312, 1b en B1011, 1c en B0714 ;

– colline 2 : 2a en B1411, 2b en B2105, 2c en B1914 ;

– collines escarpées.

Conditions de victoire :

Le joueur viet gagne s'il arrive à sortir 10 pas de combat par l'hex. B2303 avant la fin du scénario. le joueur français ga gne en l'en empéchant.

Seuls les mortiers tirent des fumigènes.

EPARPILLEMENT

1d6 = direction
1d6 = Distance de l'impact :

0, 1, 2 = dans l'hex.
3, 4 = un hex.
5, 6 = deux hex.
7 = trois hex.

Modificateurs de distance :

- Deuxième tir sans correction : – 1
- Troisième tir sans correction : – 2
- Distance de l'OA :
  - de 10 hex : – 1
  - + de 20 hex : + 1
  - + de 30 hex : + 2
  - Pas d'OA : + 3

Modificateurs aérien :

- basse altitude : – 1
- moyenne altitude : 0
- haute altitude : + 2

ARTILLERIE BOMBES

Type	Distance de l'impact 0	1	2	3
Légère	10^{2}	4^{1}	–	–
Moyenne	12^{2}	7^{2}	4^{1}	–
Lourde	16^{2}	10^{2}	6^{2}	4^{1}
Bombe	14	8	5	–
Napalm	16^{Feu}	9^{2}	4^{1}	–

En exposant : valeur du marqueur *Fumigène* (mission fumigène uniquement, sauf napalm).

Effet du terrain en tir indirect :

- protection moyenne : + 1
- protection importante : + 2
- unité non reconnue : + 1 (mortiers uniquement)

Aucun autre modificateur de terrain ne s'applique.

OBSERVATION (Jour/autre)

Abri	Dégagé	Léger	moyen	important
Infanterie :				
Immobile	**10**/5	**2**/0	**0**/0	**0**/0
Tactique	**12**/6	**3**/1	**1**/0	**1**/0
En Mvt	**20**/10	**8**/4	**3**/1	**2**/1

Si une gène visuelle se trouve entre l'observateur et l'unité cachée, on considère que celle-ci est en protection légère.

MODIFICATEUR DE TIR

- **Tireur** : puissance de tir
  - Distance :
  - Contre hex. adjacent : x 2
  - Distance comprise entre portée normale et double de cette portée : x 1/2
  - Mouvement + tir : x 1/2
  - Tireur stoppé : x 1/2
  - Tireur dans fumigène : x 1/2
- **Cible** : dés
  - Cible en mouvement tactique : – 1
  - Cible en mouvement : – 2
  - Cible non reconnue : + 2
  - Cible dans fumigène : + 1
- **Terrain** : dés
  - Protection légère : + 1
  - Rizière, broussailles : + 1 par hex. traversé
  - Protection moyenne : + 2
  - Protection importante : + 3
- **Tests de cadence**

Unité stoppée ou hésitante : + 1 (cumulatif)

PARACHUTAGE

Marqueur DZ
Direction = 1d6
Distance de placement :
- vent faible : 1d6 – 2 (résultat inf. à 0 = 0)
- vent moyen : 1d6
- vent fort : 1d6 + 2

Placement des unités :
1d6 dans l'axe du largage par unité

ASSAUT

Modificateurs au test d'initiative (cumulatifs) :

- Unité stoppée : – 1
- Unité neutralisée : – 2
- Unité hésitante : – 1
- Unité non reconnue : + 2
- Unité parachutée : – 2

Type	Perte	Elim
Choc	9	6
Vétéran	8	5
Ligne	7	4
Bleu	6	3

Faire avec 2d6 moins que le chiffre indiqué.

Modificateurs aux dés (cumulatifs) :

- Servants ou PC : + 2
- Stoppée : + 1
- Hésitante : + 1
- Neutralisée : + 3
- Perte : + 1
- Plus bas : + 1
- Plus haut : – 1
- Défenseur en protection moyenne : + 1
- Déf. en protection importante : + 2
- Contre unité parachutée : – 1
- Cible avec marqueur mouvement : – 1

MODIFICATEURS D'ACTIVATION

- PC non commandé : M – 1

Formation hésitante : M – 1
PC stoppé : M – 1
PC neutralisé : M – 2
PC détruit : M – 3

- Unité non commandée : M – 1

Si stoppée : M – 1
Si hésitante : M – 1

Ces modificateurs sont cumulatifs

DELAI DE TIR D'ARTILLERIE

Artillerie : base **7**
Français : **– 1**
Par tour supplémentaire : **– 1**

Aviation : base **6**
Mauvaise météo **: + 1**
Par tour supplémentaire : **– 1**
Appui au sol : **– 1**

TIR SOL/AIR

Type Altitude	12,7
basse	+ 1
moyenne	–
haute	imp.

ADJOINTS

Dé	
0	+ 1
1	0
2	0
3	– 1
4	– 1
5	– 1
6	– 2
7	– 2

Modificateurs (dé)
Choc : – 1
Bleus : + 1

TABLE DES RÉSULTATS DE COMBAT

DÉS	FACTEUR D'ATTAQUE FINAL 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12	14	16	20	24	28	34	40
0 –	N1	N2	N3	1	1	1	1	1	1	E	E	E	E	E	E	E	E	E
1	N	N1	N2	N3	1	1	1	1	1	1	E	E	E	E	E	E	E	E
2	N	N	N1	N2	N3	N3	1	1	1	1	1	1	1	E	E	E	E	E
3	S2	S2	N	N1	N2	N2	N3	N3	1	1	1	1	1	1	E	E	E	E
4	S1	S1	S2	N	N1	N2	N2	N3	N3	N3	1	1	1	1	1	1	E	E
5	S	S	S1	S2	N	N1	N1	N2	N2	N3	N3	1	1	1	1	1	1	E
6	–	–	S	S1	S1	N	N	N1	N1	N2	N3	N3	1	1	1	1	1	1
7	–	–	–	S	S	S1	S1	N	N	N1	N2	N3	N3	1	1	1	1	1
8	–	–	–	–	–	S	S	S1	S1	N	N1	N2	N2	N3	N3	1	1	1
9	–	–	–	–	–	–	–	S	S	S1	N	N1	N1	N2	N2	N3	1	1
10	–	–	–	–	–	–	–	–	–	S	S	N	N	N1	N1	N2	N3	1
11	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	S	S	N	N	N1	N2	N3
12	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	S	S	N	N1	N2
13	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	S	N	N1
14	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	S	N
15+	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	S

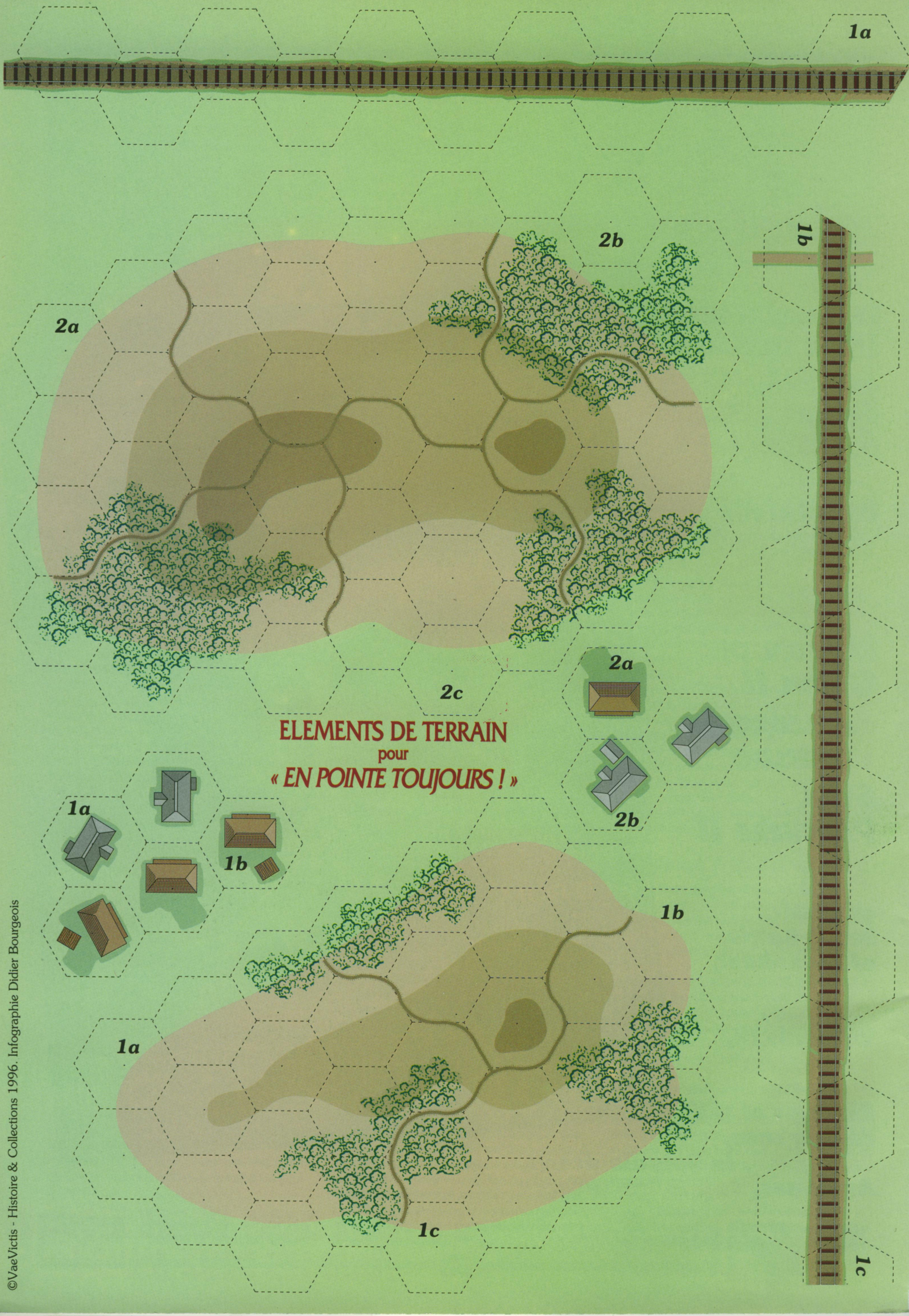
DÉTAIL DES RÉSULTATS
Tir (toutes cibles) : **S** = test stoppage; **N** = test neutralisation; **1** = un pas de perte; **E** = éliminé

EFFETS DU TERRAIN

TERRAIN	COUT
Terrain clair	1
Piste	1*
Bosquets	1
Batiments	1
Rizières	1,5
Broussailles	1,5
Jungle/forêt	2
Collines douces	+ 1
Col. escarpées	+ 2
Cours d'eau	3

* Bonus de + 2 si Mouvement entièrement sur route ou piste

ELEMENTS DE TERRAIN
pour
« EN POINTE TOUJOURS ! »



©VaeVictis - Histoire & Collections 1996. Infographie Didier Bourgeois

PIONS DOUBLE FACE

PIONS SIMPLE FACE

PIONS ET MARQUEURS

EN POINTE TOUJOURS

PIONS ET MARQUEURS

EN POINTE TOUJOURS

PIONS DOUBLE FACE

PIONS SIMPLE FACE

TD = test

Mvt T/2

EC

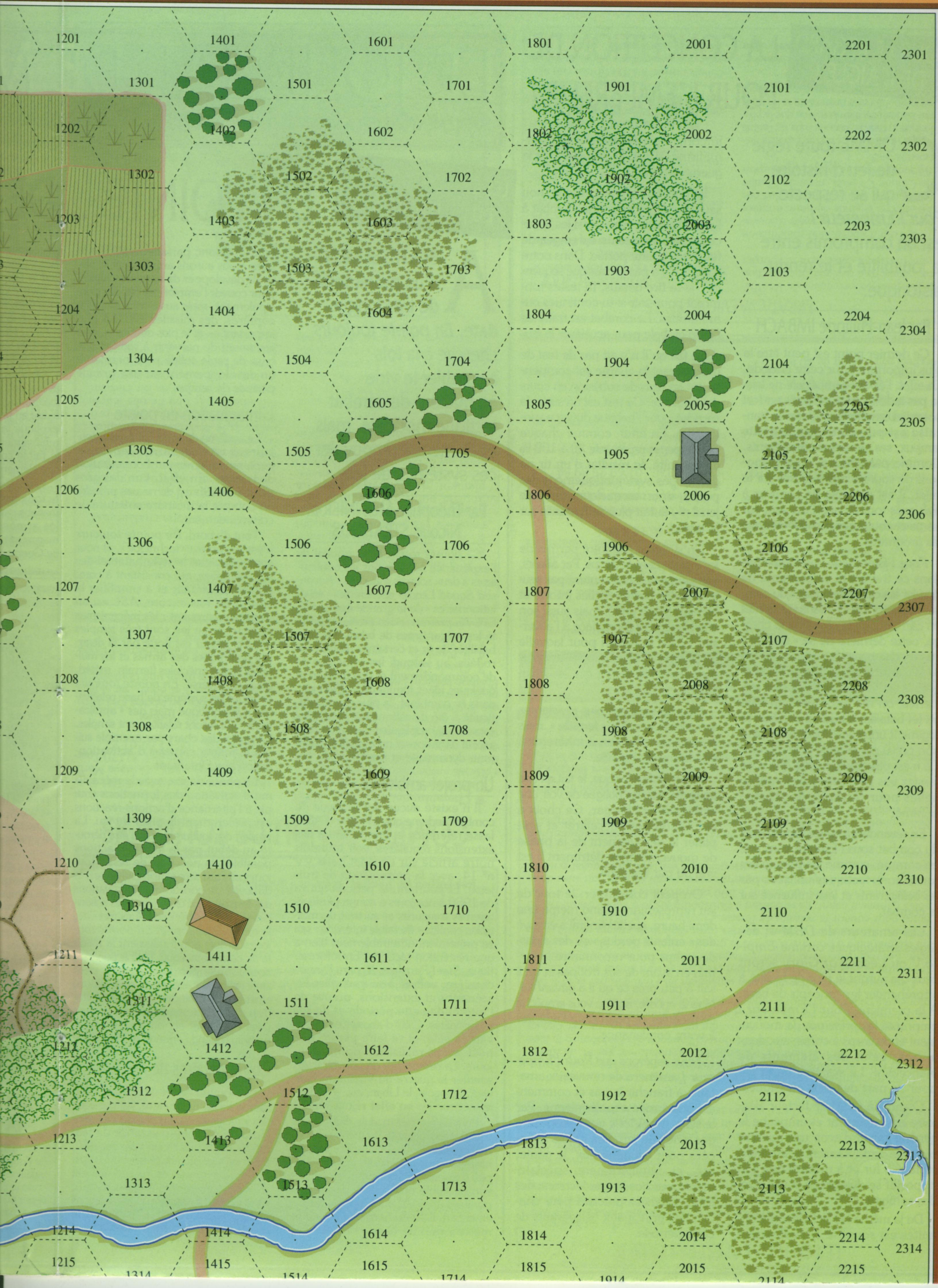
Mo

Al

Am

A

0101 0201 0401 0601 0801 1001 1201
0301 0501 0701 0901 1101
0102 0202 0402 0602 0802 1002 1202
0302 0502 0702 0902 1102
0203 0403 0603 0803 1003 1203
0103
0303 0503 0703 0903 1103
0204 0404 0604 0804 1004 1204
0104
0304 0504 0704 0904 1104
0205 0405 0605 0805 1005 1205
0105
0305 0505 0705 0905 1105
0206 0406 0606 0806 1006 1206
0106
0306 0506 0706 0906 1106
0207 0407 0607 0807 1007 1207
0107
0307 0507 0707 0907 1107
0208 0408 0608 0808 1008 1208
0108
0308 0508 0708 0908 1108
0209 0409 0609 0809 1009 1209
0109
0309 0509 0709 0909 1109
0210 0410 0610 0810 1010 1210
0110
0310 0510 0710 0910 1110
0211 0411 0611 0811 1011 1211
0111
0311 0511 0711 0911 1111
0212 0412 0612 0812 1012 1212
0112
0312 0512 0712 0912 1112
0213 0413 0613 0813 1013 1213
0113
0313 0513 0713 0913 1113
0214 0414 0614 0814 1013 1214
0114
0215 0415 0615 0815 1014 1215
0314 0514 0714 0914 1114


1201
1401
1601
1801
2001
2201
2301
1301
1501
1701
1901
2101
1202
1402
1602
1802
2002
2202
2302
1302
1502
1702
1902
2102
1203
1403
1603
1803
2003
2203
2303
1303
1503
1703
1903
2103
1204
1404
1604
1804
2004
2204
2304
1304
1504
1704
1904
2104
1205
1405
1605
1805
2005
2205
2305
1305
1505
1705
1905
2105
2006
1206
1406
1606
1806
2206
2306
1306
1506
1706
1906
2106
1207
1407
1607
1807
2007
2207
2307
1307
1507
1707
1907
2107
1208
1408
1608
1808
2008
2208
2308
1308
1508
1708
1908
2108
1209
1409
1609
1809
2009
2209
2309
1309
1509
1709
1909
2109
1210
1410
1610
1810
2010
2210
2310
1310
1510
1710
1910
2110
1211
1411
1611
1811
2011
2211
2311
1311
1511
1711
1911
2111
1212
1412
1612
1812
2012
2212
2312
1312
1512
1712
1912
2112
1213
1413
1613
1813
2013
2213
2313
1313
1513
1713
1913
2113
1214
1414
1614
1814
2014
2214
2314
1215
1415
1615
1815
2015
2215

Village A

©VaeVictis - Histoire & Collections 1996. Infographie Didier Bourgeois

B

0101 0201 0301 0401 0501 0601 0701 0801 0901 1001 1101 1201
0102 0202 0302 0402 0502 0602 0702 0802 0902 1002 1102 1202
0103 0203 0303 0403 0503 0603 0703 0803 0903 1003 1103 1203
0104 0204 0304 0404 0504 0604 0704 0804 0904 1004 1104 1204
0105 0205 0305 0405 0505 0605 0705 0805 0905 1005 1105 1205
0106 0206 0306 0406 0506 0606 0706 0806 0906 1006 1106 1206
0107 0207 0307 0407 0507 0607 0707 0807 0907 1007 1107 1207
0108 0208 0308 0408 0508 0608 0708 0808 0908 1008 1108 1208
0109 0209 0309 0409 0509 0609 0709 0809 0909 1009 1109 1209
0110 0210 0310 0410 0510 0610 0710 0810 0910 1010 1110 1210
0111 0211 0311 0411 0511 0611 0711 0811 0911 1011 1111 1211
0112 0212 0312 0412 0512 0612 0712 0812 0912 1012 1112 1212
0113 0213 0313 0413 0513 0613 0713 0813 0913 1013 1113 1213
0114 0214 0314 0414 0514 0614 0714 0814 0914 1013 1114 1214
0215 0315 0415 0515 0615 0715 0815 0915 1014 1115 1215